

февраль 2008 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 08002

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com



Juiced 2 Hot Import Nights

Проверенная схема: «Тачки, Деньги, Девушки»

Universe at War Earth Assault

Главной сюжетной достопримечательностью является квест о зловещей пристани, куда попадают затерявшиеся в Карибском море суда

Корсары Город Потерянных Кораблей

Игры года

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Общий привет! Начиная готовить каждый номер газеты, мы всегда определяем игру месяца — зачастую именно эта счастливица смотрит на вас с обложки. На этот раз все оказалось не таким очевидным. Во-первых, прошедший январь небогат на релизы. Во-вторых, подошло к логическому завершению голосование за игру года. О победителе вы узнаете буквально через несколько страниц, там же сможете увидеть лучших из лучших в своем жанре. Собственно, этот февральский номер — последние проводы ушедшего в историю 2007-го года. Года интересного и насыщенного, богатого на неожиданные сюрпризы и громкие разочарования. Рискнем предположить, что в последующие месяцы нас ожидает не менее эффектный игропад и через 12 месяцев мы опять будем восторгаться ростом игровой индустрии и увлеченно выбирать претендентов на звание лучшей игры года. А пока приступим к краткому рассмотрению текущего номера.

Наступившее после Нового Года затишье позволило рассказать о том, что не вошло в январский номер газеты. Для начала, обратим внимание на пиратскую романтику, которой хватает в обзоре action/RPG "Корсары: Город Потерянных Кораблей" (страница 14). Съевшая собаку на модификациях для "Корсаров" студия Seaward.ru порадовала качественным приключением в компании со знакомыми героями. Также читайте впечатления Евгения Яновича о футуристической стратегии Universe At War: Earth Assault на страницах 10-11 — обратить внимание на новинку определенно стоит. Следующая остановка — обзор адвенчуры "Обитаемый остров: Землянин" (страница 12) от ставшей нам как родной студии Step Creative Group. Несмотря на некоторые шероховатости, квест оставил приятные впечатления, местами дословно процитировав атмосферу известного произведения Стругацких. На закуску — гул моторов, неоновый свет ночи и популярное шоу — это мы об автосимуляторе Juiced 2: Hot Import Nights (страница 13). Продолжение Juiced вышло довольно неоднозначным, местами противоречивым, но все равно интересным.

На остальных страницах дожидаются не менее интересные анонсы (Project Origin, Splinter Cell: Conviction, Saboteur, THEY), обойма кинорецензий, "Пыльные полки" (на этот раз сдуваем пыль со Street Fighter), "Креатив", "Детский уголок" и глас народа — "Своя колокольня". Одним словом, в ближайшие часы хорошее настроение гарантировано. За сим прощаюсь с вами до следующего номера.

АНОНСЫ

Grey Dog Software в очередной раз призывает поклонников американской борьбы, рестлинга, и анонсирует **Total Extreme Wrestling 2008**. Новая часть спортивного симулятора позволит игрокам почувствовать себя менеджерами самых знаменитых рестлеров мира, даст шанс покорить олимп и попытаться извлечь выгоду из соглашений с телевизионными программами. Среди прочего, TEW 2008 порадует появившимся конвертером базы данных, с помощью которого все достижения TEW 2007 появятся в новой игре. По словам разработчиков, сей процесс не займет много времени и разобраться с обновленным интерфейсом сможет каждый. Релиз TEW 2008 состоится в июне этого года, приобрести игру можно будет с официального сайта разработчика по цене $34.95.



По слухам, активно муссировавшимся в начале января, в разработке находится одна из самых интересных ролевых игр прошлого года. Речь идет о **Jade Empire 2**, над которой трудится известная всему миру студия BioWare. Анонимный источник зарубежного издания San Jose Mercury News утверждает, что он-де видел рабочую версию проекта. Тот факт, что запущенная версия Jade Empire 2 была на Xbox 360, не должна смущать — по уверению разработчиков, продолжение, коли таковое будет, посетит и другие платформы, в частности, PC. Впрочем, многие из игроков сейчас склонны усомниться в данном утверждении — после приобретения Electronic Arts студии BioWare, новый хозяин может поставить другие условия, сделав ролевую игру эксклюзивом для «икс-ящика».



Зачастивший в новостные блоки Крис Тейлор вместе со своей студией Gas Powered Games анонсировал покрытый мраком тайны проект — **Demigod**. Гибрид action/RPG основывается на игровой концепции одной из самых популярных модификаций WarCraft III под названием Defense of the Ancients (в простонародье — DotA). Главные герои стратегии делятся на два вида — General и Assasin, в зависимости от их выбора кардинально меняется игровой процесс. Выбирать, к слову, приходится между двумя совершенно различными типами игры. Избравшие General столкнутся с этаким фэнтезийным Supreme Commander, где в центре внимания оказывается суперюнит, а его мощи способствуют классическая отстройка базы, набор армии и разномастные апгрейды. Сделавшие ставку на героя-«убийцу» получат массу удовольствия от сложносочиненной action/RPG — ведомый персонаж не будет обделен силой, однако прежде чем начинать финальный поединок, необходимо как следует «прокачать» и развить персонажа. Первые скриншоты Demigod, чего уж скромничать, внушают уважение — грозные суперюниты что есть силы мутузят друг друга на живописных картах, а где-то под ногами мечутся мелкие стайки вспомогательных отрядов. Один из «богов» представляет собой ходячую крепость-замок, в которой обитает душа некогда умершего короля. Релиз сего чуда намечен на конец 2008-го, причем эксклюзивно для PC. Есть повод, чтобы ждать Нового Года, не правда ли?



Без официальной игры теперь не обходятся не только громкие фильмы, но и Олимпийские игры. К готовящейся в августе этого года летней Олимпиаде в Пекине издательство SEGA пообещала выпустить игру под названием **Beijing 2008**. В комплексный спортивный симулятор войдет более 35 видов спорта, среди которых обнаружатся плавание, бег, стрельба, велогонки и много чего еще. Чтобы народ не воспринял Beijing 2008 как дешевую поделку, разработчики клянутся реализовать удобное управление и инновационный подход к мультиплееру. До настоящего времени сделать качественный симулятор Олимпийских игр не удавалось никому, однако авторы Марио и Соника верят в свои силы и прилажат все усилия для этого. Новинка подоспеет аккурат к началу олимпийских состязаний — дебют планируется на платформах PC, Xbox 360 и PS3.

Кто бы мог подумать, что вселенная экшена Battlefield послужит основой для внедрения популярной в азиатских массивно-многопользовательских играх бизнес-модели на Западе? Однако факты говорят сами за себя — недавно анонсированная Electronic Arts игра **Battlefield Heroes** будет абсолютно бесплатной для скачивания и не потребует от пользователей абонентской платы. Сеттинг нового тайтла имеет много общего со своим «донором», однако обладает мультяшной графикой, виденной нами в балагане под названием Team Fortress 2. То есть смешные солдатики на куриных ножках с серьезными минами и квадратными челюстями будут ожесточенно преследовать собственные цели, убивать себе подобных и завоевывать новые территории. Разработкой экшена руководит не кто-нибудь, а сама DICE, которая ответственна за появление на прилавках Battlefield 1-2. Законную прибыль канадское издательство намерено получать за счет внутриигровой рекламы и продажи всяких рюшечек для главных героев Battlefield Heroes. По словам разработчиков, контент игры будет постоянно пополняться, а для игроков всегда найдется дело — будь то «покорение мира» или развитие своего персонажа.

Немецкая Black Lion Studios анонсировала **Shadow Harvest**, футуристический экшен от третьего лица, который появится на PC и Xbox 360. Как говорят разработчики, интересный геймплей будет подкреплен современной графикой с поддержкой DirectX 10, мультиплатформенной технологией Radial Reality и "незаезженным" сюжетом. Героями Shadow Harvest станут два персонажа — шпиона Майра Ли и спецназовец Арон Альварес. Игроки смогут в любой момент переключаться между героями и это самым непосредственным образом отразится на геймплее — Альварес станет героем заправского боевика, а очаровательная Ли, полагающаяся на скрытность, покажет некоторые методы из арсенала Сэма Фишера. Работу над экшеном планируют завершить к первому кварталу 2008-го, причем в качестве обязательного условия для запуска игры станет установленная на компьютере Windows Vista.



Eidos, словно только что вспомнившая о приобретенных правах на издание игр по фильму «Горец», анонсировала экшен **Highlander**. Разработка игры по фильму (страшно сказать, 1986-го года) поручена французам из Widescreen Games, которые до настоящего времени не отметились ничем примечательным. Главным героем Highlander станет Оуэн МакЛауд (Owen MacLeod) — бессмертный горец, проживающий ныне в Нью-Йорке. Спокойное течение жизни горца нарушает некий негодяй, удумавший изничтожить человеческий род. Чтобы убить наглеца, требуется артефакт, три части которого раскиданы во времени и пространстве. Нашему альтерэго, как нетрудно догадаться, предстоит заняться поисками «кусочков» магической штуки и в финале эффектно накостылять злодею. Издавать запланированный на платформах PC, Xbox 360 и PlayStation 3 экшен будет компания SCi Entertainment. Дата выхода крайне туманна — 2008-й год.

ДАЙДЖЕСТ

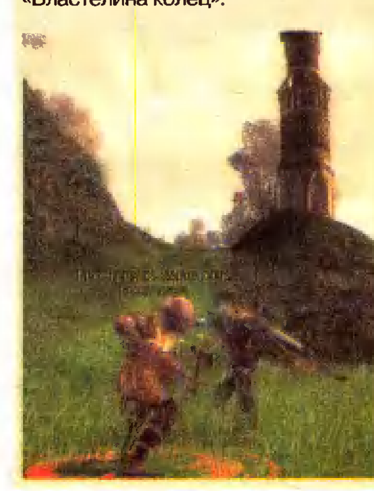
Как это ни прискорбно, но «чистых» PC-эксклюзивов с каждым днем остается все меньше. Взять, к примеру, французскую Ubisoft, которая в последнее время все больше уделяет внимания не рынку PC-игр, а куда более популярным на Западе консолям. Rayman Raving Rabbids 2 анонсирован исключительно для держателей приставки Wii, дебют Assasin's Creed на PC придержан из-за отличных продаж игры для Xbox 360 и PlayStation 3. Теперь вот настала очередь шутера **Far Cry 2**, который перестал быть предметом ожидания только владельцев персональных компьютеров и вполне вероятно, что раньше порадует обладателей новопоколенного «икс-ящика». Кстати, вместе с продолжением «тропического» шутера отсрочки удостоился WWII-экшен Brothers in Arms: Hell's Highway, что вдвойне огорчает.

Рекорды в компьютерных играх ставятся каждый божий день, поэтому издатель всемирно известной «Книги рекордов Гиннеса» решил пополнить ассортимент магазинов новым изданием — **The Guinness World Records Gamer's Edition for 2008**. Сборник, как нетрудно догадаться из названия, запечатлит имена тех, кто добился успехов в области компьютерных и видеоигр. Подать заявку на внесение в книгу своего персонального успеха может каждый, однако мы уже сейчас с трудом представляем, как будет обрабатывать полученную корреспонденцию издатель — ведь количество геймеров по всему свету невероятно огромно.



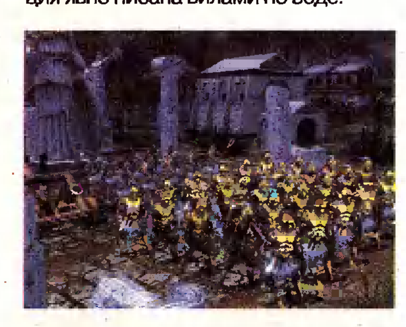
Тот факт, что один из основателей компании **FASA** выкупил у Microsoft права на целую линейку известных тайтлов, минул большинство новостных блоков. Причина подобного «игнора» со стороны СМИ крылась в том, что новый правообладатель не анонсировал ни одной игры. Однако теперь у хозяина прав на такие бренды, как Mechwarrior и Shadowrun, появились финансовые партнеры — по слухам, инвестиционная кампания Smith & Tinker собирается возродить одну из популярных серий. Один из менеджеров, отвечающий за работу с пользователями на форумах киберпанк-приключения Shadowrun, признался, что по одной из лицензий уже ведется разработка. Что это за проект, продолжение ли это какой-либо игры и когда об этом чуде мы услышим, официальной информации нет.

Разработчикам многопользовательской ролевой игры **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** удалось вписать свои имена в историю компьютерных игр. Дело в том, что до настоящего времени не было онлайновой игры с поддержкой технологии DirectX 10. «Теперь — есть» — гордо отмечают сотрудники Turbine, радуют своих подписчиков обновленной графикой, реалистичными тенями и улучшенным освещением локаций. Посмотреть на новые скриншоты и, что называется, «почувствовать разницу», можно на официальном сайте «Властелина колец».



ИНТЕРНЕТ

У впавшей в анабиоз стратегии **Seven Kingdoms: Conquest** заработал официальный сайт — www.sevenkingdomsconquest.com. Главная страница ресурса просит сразу определиться со своей сущностью и предлагает на выбор две «оболочки»: демоническую и человеческую. В дальнейшем можно найти информацию об особенностях игры, ознакомиться с представленными расами, посмотреть свежие и не очень скриншоты, скачать обоину для рабочего стола и оценить небольшую коллекцию арта. Собственно, все остальные пути ведут на форум Seven Kingdoms, где пользователи уже устали уточнять дату выхода RTS. По последним сведениям, релиз состоится в конце 2008-го — хотя эта информация явно писана вилами по воде.



Приготовившимся хлебнуть настоящего хоррора в квесте **Alone in the Dark: Near Death Investigation** от Eden Games, стоит посетить страничку www.centraldark.com, где с недавних пор прописался официальный сайт адвенчуры. Посетители портала задолго до релиза «ужастика» узнают много подробностей о Центральном парке Нью-Йорка, где происходят события четвертой части игры. Помимо всего прочего, разработчики разместили большое количество мультимедийных материалов: роликов, скриншотов, бонусных артов. Пообщаться с единомышленниками можно на форуме, а держать руку на пульсе событий позволит новостная лента. Выход адвенчуры намечен на март 2008-го, локализатором Alone in the Dark выступит «Акелла».



«Меньше текста — больше зрелищ!» — примерно так себе мыслила компания Skyfallen Entertainment, которая запустила официальный сайт гоночной аркады **«Death Track: Возрождение»** (www.deathtrack.ru). Под бодрую музыку российский издатель предлагает просмотреть более 20 коротких видеороликов. Знакомство с видео позволит увидеть некоторые модели автомобилей, захватывающие трюки и впечатляющие футуристические трассы. Местами «покатушки» откровенно напоминают Ex Machina, однако у римейка классической автоаркады есть одно несомненное преимущество — повышенные динамика и драйв. За такое многое можно и простить, не так ли?

Борцам с террористической гидрой посвящается экшен **Conflict: Denied Ops**, который на днях перерос коротенькие штанишки пресс-релизов и получил свой официальный сайт — http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/conflictops/us/index_game.php. Выбравшие между снайпером и пулеметчиком, смогут принять участие в забавной мини-игре, главным призом которой станет информация о грядущем проекте. Впрочем, искать здесь крупицы сведений — то же, что копаться в стоге сена, с целью отыскать иголку. Самые упорные обнаружат небольшой видеоролик, несколько скриншотов и короткий перечень особенностей экшена.



Всему когда-то приходит конец — вот и записавшаяся в долгострои стратегия **Warfare** не только близится к релизу, но и обзавелась собственным представительством в Сети (www.warfaregame.ru). Пока работающая над RTS с 2003-го года GFI Russia не наполнила ресурс должным образом — помимо небольшого описания «фич» игры, полутора десятков скриншотов, пары видеороликов и обоев для рабочего стола, на сайте интерес представляют лишь несколько новостей. Однако релиз Warfare уже на носу — в феврале освободительные войска армии США войдут в Саудовскую Аравию и начнется форменный апокалипсис. Надеемся, данное событие поспособствует притоку посетителей сайта, на форуме загорятся жаркие дискуссии, а раздел «Файлы» наполнится качественными модификациями.



По адресу www.snowball.ru/penumbra2 открылся русскоязычный сайт адвенчуры-триллера **Penumbra: Black Plague**. Локализованная версия атмосферного "ужастика" получила название "Пенумбра 2. Дневники мертвеца" и сейчас уже находится на тиражировании. К большому сожалению, из-за недостатка бюджета (а может, мыслей) студия Frictional Games отказалась от идеи сваять трилогию, поэтому Black Plague окажется второй и последней частью отличного хоррора. На посвященном "Дневникам мертвеца" ресурсе "подснежники" опубликовали небольшое описание особенностей игры, продемонстрировали несколько скриншотов и присовокупили к этому показательный видеоролик. В новости о появлении сайта на главной странице Snowball присутствуют два кадра из комедийного триллера "Зомби по имени Шон". К чему бы это? Ответ узнаем 12-го февраля, когда "Пенумбра 2" появится в продаже.



Релиз Sins of a Solar Empire

Звездные флоты, громящие друг друга в холодных глубинах космоса, инопланетные расы, стратегия, дипломатия и экономика — все это скрывается за названием Sins of a Solar Empire. Космическая стратегия для PC, релиз которой состоялся в США 4 февраля, грозится стать новым словом в своем жанре. Что ж, амбициозных новичков мы перевидали много, однако мало кто из них смог превзойти старую добрую классику. Посмотрим, удастся ли это Sins of a Solar Empire.

А 8-го февраля в продаже появятся космическая стратегия Sins of Solar Empire, локализованная "1С".



Дополнение к Team Fortress 2

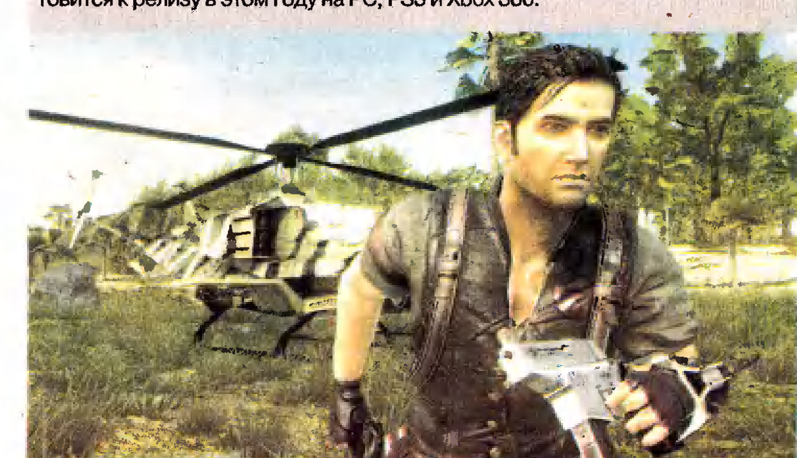
Valve планирует в недалеком будущем обрадовать обладателей PC-версии Team Fortress 2 новым игровым контентом. Уже известно, что в составе первой партии дополнений игроки получат новые карты, эксклюзивное оружие и необходимые в игре предметы, а также свежий игровой режим. В частности, класс "Медик" обзаведется новыми предметами, повышающими здоровье персонажей. Что же касается новенького игрового режима, то он, скорее всего, получит название "Эскорт" — игрокам придется сопровождать транспортное средство, которое будет двигаться из одного конца карты в другой.

Steam подружился со S.T.A.L.K.E.R. Clean Sky

Хитроумный сервис Steam вовремя подсуетился — и наложил-таки лапу на адд-он S.T.A.L.K.E.R. Clean Sky — согласно договору, подписанному между Valve и Game World, загрузочная версия дополнения будет распространяться исключительно через эту онлайновую службу. Новый "Сталкер" должен появиться в продаже уже в марте этого года. Его сюжет станет приквелом к истории, рассказанной в оригинальной игре.

Just Cause 2: новые подробности

Небольшой щепоткой новостей относительно грядущего в этом году экшена Just Cause 2 на прошлой неделе соблаговолила поделиться компания Eidos Interactive. В частности, нам по традиции обещают все самое интересное и в очень больших количествах — больше оружия, больше красивых трюков, больше транспортных средств. Ко всему прочему, Рико Родригез, главный герой сериала Just Cause, научится более реалистично управляться с бараньей автомобиля. Действие новой игры будет разворачиваться в Юго-Восточной Азии, и разработчики из Avalance Studios клянутся подарить нам реалистичные погодные эффекты и красивые, запоминающиеся ландшафты — доведется полазить по заснеженным горным вершинам, побродить по джунглям и пожариться на горячем солнышке бескрайних пустынь. Just Cause 2 готовится к релизу в этом году на PC, PS3 и Xbox 360.



ЗАДЕРЖИМ...

Расчудесное, судя по зарубежным превью, дополнение **Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor** перенесено с середины февраля на конец марта. Компания Stardock, отвечающая за разработку космической стратегии, призналась, что пока имеются трудности с балансом игры. Кроме того, руководитель студии, Брэд Уорделл, признался, что во время бета-тестирования у девелоперов появились новые идеи, на реализацию которых потребуется дополнительное время. Что ж, «отмазка» звучит убедительно, так что подождем выхода Twilight of the Arnor.



Космической MMORPG под названием **Blackstar**, над которой в последнее время трудилась Spacetime Studios, не быть — причем вполне возможно, что на проект впору вешать табличку R.I.P. Прекратить все работы над игрой было предложено NCsoft, которая до последнего времени руководила разработкой MMO-проекта. По утверждению сотрудников Spacetime, среди которых имеются авторы Privateer и Wing Commander, они не в обиде на издателя. Данный факт весьма удивителен, так как в результате «заморозки» Blackstar работы лишилось более 20 человек. Впрочем, может быть, причина закрытия проекта не в издателе, а в сорванных сроках разработки игры.

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Sam & Max: Episode 202 — Moai Better Blues	Квест	(нет данных)	Telltale Games	Telltale Games	82,3% (19) / -
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	(нет данных)	Flying Lab Software / Акелла	Flying Lab Software, Акелла	81,4% (7) / 8,0
The Sims: Castaway Stories	Симулятор жизни	2400 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Redwood Shores	- / -
PDC World Championship Darts 2008	Спортивный симулятор	540 MB	Oxygen Games	Mere Mortals	40,0% (1) / -
The Wonderful End of the World	Логическая аркада	(нет данных)	Dejobaan Games	Dejobaan Games	- / -
Off-Road Velociraptor Safari	Аркадные гонки	(нет данных)	Flashbang Studios	Flashbang Studios	- / -
"7.62: Перезарядка"	Тактика, дополнение	(нет данных)	1C	Апейрон	- / -
The Spiderwick Chronicles	Аркада	(нет данных)	Sierra Entertainment / Софт Клаб	Stormfront Studios	- / -
Sins of a Solar Empire	Стратегия в реальном времени (RTS)	(нет данных)	Stardock Entertainment / 1C	Ironclad Games	- / -
"Провинциальный игрок 3"	Квест	(нет данных)	"Акелла"	Electronic Paradise	- / -
The Experiment	Квест, приключение	(нет данных)	The Adventure Company	Lexis Numerique	- / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
The Sims 2: FreeTime	Симулятор жизни, дополнение	26 февраля	Electronic Arts	EA Redwood Shores	-
Turning Point: Fall of Liberty	Экшен от первого лица (FPS)	26 февраля	Codemasters / Бука	Spark Unlimited	-
Insecticide	Квест	12 февраля	Gamecock Media Group / 1C	Crackpot Entertainment, Creat Studios	-
Lost: Via Domus	Приключение	26 февраля	Ubisoft Entertainment / "Новый Диск"	Ubisoft Montreal	-
"Вторая мировая. Нормандия"	Варгейм, дополнение	8 февраля	1C	1C	-
Penumbra: Black Plague	Квест, приключение	15 февраля	Paradox Interactive / 1C	Frictional Games	-
"Death Track: Возрождение"	Аркадные гонки	22 февраля	1C	SkyFallen Entertainment	-
Sam & Max: Episode 203 — Night of the Raving Dead	Квест	12 февраля	Telltale Games	Telltale Games	-
Conflict: Denied Ops	Экшен от первого лица (FPS)	8 февраля	Eidos Interactive / 1C	Pivotal Games	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 1 февраля, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

London Racer: Destruction Madness

Название локализации: *"London Racer: Тотальное разрушение"*
Разработчик: *Davilex Games*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



Помните такую линейку аркадных автогонок — London Racer? Резкий взлет этого сериала сменился таким же резким падением — и стартовой точкой этого падения стал проект London Racer: Destruction Madness. Откровенная халтура. Слепленная на скорую руку бездарная поделка. А теперь — через два с небольшим года после официального релиза — на русифицированную версию игры нам предлагает взглянуть "Акелла".

Ребятам, работавшим над локализацией London Racer: Destruction Madness, очень сильно повезло. Переводить в этом проекте практически нечего: голосовой информации нет, а текста — кот наплакал. Так вот, визуальную информацию работники "Акеллы" "портировали" на русский весьма достойно. Правда, шрифты подобраны совсем неинтересные и даже убогие.

Как уже было сказано выше, голосовой речи в London Racer: Destruction Madness нет как таковой, так что, пожалуй, сразу же перейдем к финальной части.

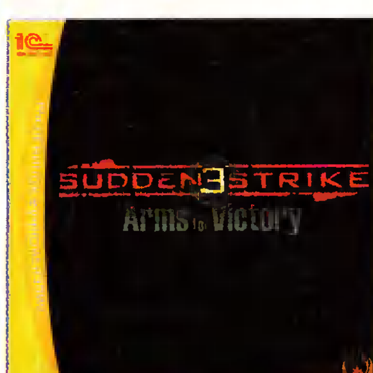
В папке с установленной игрой пользователь найдет аскетически оформленный, но довольно информативный мануал. А вот в папке "Demki" на самом диске валяется разве что каталог изданных "Акеллой" игр, хотя на CD издатель мог впихнуть (почти на 500 мегабайт) всяких полезных штук. Поскупились.

Оценка игры: 3
Оценка локализации: 6,5

Павел "barney" Брель

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Название локализации: *Sudden Strike 3: Arms for Victory*
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Fireglow*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Похожие игры: *Sudden Strike 2, Sudden Strike: Resource War*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *5 декабря 2007-го/14 декабря 2007-го*



Arms for Victory — не что иное, как новая часть любимого у нас RTS-сериала "Противостояние". Благодаря переезду стратегии на трехмерный движок, механика игры немного изменилась, немалую роль стали играть рельеф и местность. Авторы Sudden Strike прислушались к критике и сделали сражения более масштабными и динамичными — переход из обороны в атаку осуществляется в считанные мгновения, поэтому от игрока требуется не только внимательность, но и сноровка. До аркадности, присущей "Блицкригу", дело не доходит — юниты имеют целый ряд параметров, а техника отличается сложносочиненной системой бронирования и повреждений. На некоторые миссии уходит до двух часов реального времени, так что стратегам нет поводов жаловаться на скоротечность игры.

Ранее изданием локализаций "Противостояния" и его аддонов занималась "Бука" и "Руссобит-М", теперь права на перевод достались "1С". С оперативностью у "желто-синих" все в порядке — локализация появилась лишь на несколько дней позже официального релиза. Текста в оригинале было масса, однако переводчики не наделали ляпов и хорошо справились со своей работой. Не совсем порадовала озвучка юнитов — в ответ на приказы солдаты безжизненно бормочут что-то себе под нос. Руководство выполнено на достойном уровне, помогает вникнуть во все аспекты игры и на первых порах станет незаменимым помощником для новичков. И еще — по адресу www.sud-denstrike.ru находится официальный сайт игры, на котором всегда можно найти патчи, модификации и другие файлы к Sudden Strike 3.

Оценка игры: 7.5
Оценка локализации: 8

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

Название локализации: *"Ангелы смерти 2: Секретные операции Второй мировой"*
Жанр: *аркадный авиасимулятор*
Разработчик: *Ubisoft Bucharest*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Похожие игры: *Blazing Angels: Squadrons of WWII, Heroes of the Pacific*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *18 сентября 2007-го/5 декабря 2007-го*



Ubisoft явно не промахнулась, когда поручила очередную часть сериала Blazing Angels своему румынскому отделению — разработчики выдали не кислую аркаду, а военно-историческкий блокбастер. Впрочем, Secret Missions of WWII слабо вяжется с действительностью — огромные дирижабли, изрыгающие из себя сотни самолетов, и оружие массового поражения, готовящееся в подземных лабораториях нацистов, остаются красивыми мифами и документально не подтверждены. Чувствует ли обманутым себя игрок? Ничуть, так как от монитора некогда оторвать взор — все вокруг рушится, взрывается, падает и разлетается на тысячи кусков. Многие уже успели прозвать аркаду "Call of Duty в небе" — на мой взгляд, весьма верное определение и воспринимать его стоит лишь как комплимент.

Незамысловатый сюжет в игре преподносится в виде комиксов между миссиями, как это было, скажем, в Max Payne 2. "Акелла" почему-то отказалась от их озвучки и сделала лишь текстовый перевод внизу экрана. Ошибка роковая — невзрачные буквы оказываются абсолютно нечитаемыми, текст пропадает до того, как его успеваешь прочитать, а времени, чтобы рассмотреть иллюстрации, не остается вовсе. Элементы интерфейса и названия самолетов, к счастью, переведены без явных огрехов. Это и неудивительно — текста там совсем немного, и было сложно что-нибудь испортить.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 7

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

Thief III. Deadly Shadows

Название локализации: *Thief 3. Тень смерти*
Жанр: *stealth-action*
Разработчик: *Ion Storm*
Издатель в СНГ/локализатор: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Жаркое лето 2004 года подарило любителям стелс-игр третью и последнюю на данный момент часть культового сериала Thief. За судьбу проекта тогда опасались многие — ведь незадолго до релиза "Deadly Shadows" на прилавках магазинов появился великолепный Splinter Cell, в одночасье ставший новым образцом для подражания. Но умопомрачительная по тем временам игра света и тени, проработанный нелинейный геймплей и опьяняющая безграничная свобода перемещения сделали свое дело. Все высокие оценки в прессе и признание геймеров Thief 3 получил вполне заслуженно — погружение в игру было просто потрясающим. Это не вор по имени Гаррет спасал Город от нашествия тьмы, это игроки распутывали клубок загадок и интриг и боролись с теми, кто пытался вставить им палки в колеса. За прошедшие три с половиной года многие русскоговорящие игроки уже отчаялись дождаться локализацию. Но в конце ноября "Новый Диск" выпустил-таки переведенную версию Thief 3, заменив в названии звучное оригинальное "Deadly Shadows" на пафосное "Тень смерти".

Оформление мануала, к которому я обратился в первую очередь, оставило не совсем приятное впечатление: материалы руководства находятся не на тех страницах, что указаны в оглавлении, в довесок к этому сразу же обнаружилась парочка опечаток. Однако перевод и содержание руководства порадовали — не зря же в локализации игры принимали участие фанаты воровского сериала.

Когда очередь дошла до самой игры, оказалось, что знакомство с внутриигровым переводом придется отложить на неопределенный срок — начальный ролик воспроизводился циклически, напрочь отказываясь реагировать на Esc или другие клавиши. Проблема решилась после установки AMD-Optimizer-а, о котором в игровом мануале нет ни слова — там все неполадки предлагают решать установкой новых драйверов.

Радость от того, что Thief-а наконец удалось запустить, быстро сменилась удивлением — локализаторы подготовили игрокам неприятный сюрприз и оставили в игре оригинальную озвучку. После этого сам собой возникает вопрос: неужели за три с половиной года нельзя было найти подходящих актеров, которые начитали бы текст?! Мы ведь ждали переведенную версию достаточно долго и подождали бы еще пару месяцев, лишь бы получить качественную локализацию... В таких условиях достаточно неплохой перевод субтитров и подсказок (опять-таки сказалось участие в локализации поклонников "Thief-а") послужит слишком слабым утешением и поводом для покупки русской версии "Thief 3".

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 3.0

Softik
Лицензионный диск предоставлен компанией BitRaiD (www.bitraid.com)

The Elder Scrolls IV: Oblivion. Game of the Year Edition

Название локализации: *"The Elder Scrolls IV: Oblivion. Золотое издание"*
Разработчик: *Bethesda Softworks*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Ох, и ругались фанаты The Elder Scrolls IV: Oblivion, когда "1С" выпустила жутко сырую и бездарную локализацию этого проекта. Перевод оказался паршивым, а диалоги — нетронутыми. С The Elder Scrolls IV: Oblivion — Knights of the Nine и The Elder Scrolls IV: Shivering Isles получилось, впрочем, не лучше.

Но "1С", наверное, не была бы собой, если бы оставила свое же безобразие без должного внимания. Возрадуйтесь, фанаты Oblivion! Упомянутый российский издатель решил исправить свои ошибки — и выпустил отличный сборник "The Elder Scrolls IV: Oblivion. Золотое издание", включающий в себя локализации как оригинала, так и обоих дополнений к нему. Между прочим, очень качественные локализации.

Перевод текста подвергся серьезной обработке — и это заметно с первых же минут игры. Самое главное — он стал по-настоящему литературным. Обратите внимание на реплики еще не умерщвленного Императора в самом начале вашего приключения: какой ритм, какой здоровый пафос!.. Названия предметов "лута" и прочих игровых объектов также "портированы" на русский, причем на совесть. В конце концов, диалоги стало приятно читать! Способствуют этому и стилизованные под вселенную Oblivion шрифты. Надписи на стенах, объявления и вывески также подверглись русификации.

Но самое замечательное — то, что локализаторы перевели абсолютно все диалоги не только в визуальном, но и в звуковом плане. К озвучиванию претензий нет никаких. То есть вообще никаких. Профессионализмом актеров пропитана буквально каждая фраза. Немного огорчают разве что "рандомные" реплики — например, в "категории" "Слухи": порой режут слух ситуации, когда один и тот же персонаж говорит разными голосами. Впрочем, это обусловлено исключительно механикой игры.

Дополняет эту потрясающую картину неплохой мануал, выполненный, правда, почему-то в черно-белом цвете.

В любом случае, "The Elder Scrolls IV: Oblivion. Золотое издание" — это бесспорный "must have" для фанатов линейки. Три высококлассных локализации "в одном флаконе" — это более чем соблазнительное предложение, и его привлекательность не портят мельчайшие упущения, которые могут вам встретиться во время прохождения игры. Единственный заметный недостаток сборника — его запоздалый выход. За это — минус балл.

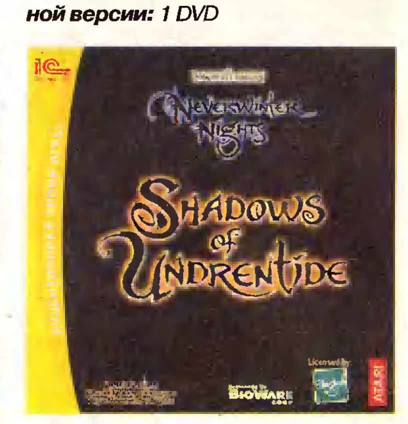
P.S. Обязательно обзаведитесь патчем (10Мб) для сборника, который вы сможете найти по адресу http://games.1c.ru/oblivion_gold/?type=file&file_id=391, — и тогда впечатления от работы "1С" точно будут самыми положительными.

Оценка игры: 8,0
Оценка локализации: 9,0

Павел "barney" Брель

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Название локализации: *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide*
Разработчик: *FloodGate Entertainment, BioWare*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Практически все, что связано со словосочетанием Neverwinter Nights, культовое. Все игры этого замечательного сериала — начиная оригинальной Neverwinter Nights и заканчивая адд-оном к ее сиквелу — привлекли внимание любителей RPG всего мира и снискали народную любовь.

"1С" продолжает давать русскоязычным игрокам поводы для светлого чувства ностальгии. Ранее эта фирма выпустила весьма недурственную локализацию оригинальной Neverwinter Nights, а теперь русифицировала и первое дополнение к ней — Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. И, между прочим, сделала это очень даже неплохо.

Обратим свое драгоценное внимание на печатную составляющую речи в игре. На первый взгляд, переведено все — но в процессе прохождения вы обнаружите оставленные на английском названия предметов. Впрочем, это будет случаться крайне редко. Со шрифтами локализаторы мудрить не стали и использовали одни из самых простых вариантов; разве что субтитры в роликах стилизованы под вселенную Neverwinter Nights. В любом случае, все выглядит читабельно — и проблемы с поиском знакомых буковок могут возникнуть только у людей с плохим зрением, играющих в разрешении 1280x1024.

Что касается устной речи, то "портировать" на русский язык абсолютно все диалоги "1С" не стала: только часть из них озвучена "по-нашему" — и озвучена отлично. Ну, а оставшиеся реплики оформлены в виде субтитров (на русском, разумеется) — и читать придется много.

В папке с установленной игрой вы найдете не отличающийся шикарным дизайном, но довольно информативный мануал. Рядышком с руководством пользователя на русском языке вы также отыщете и оригинальную его версию — английскую, то бишь.

В целом, локализация вышла неплохой: "1С" халтурить не стала, и единственным серьезным недостатком является озвучивание далеко не всех диалогов, что мы можем простить, учитывая их невероятное количество.

Стоит также предупредить потенциальных покупателей, что русифицированное дополнение потребует для запуска русифицированный же оригинал.

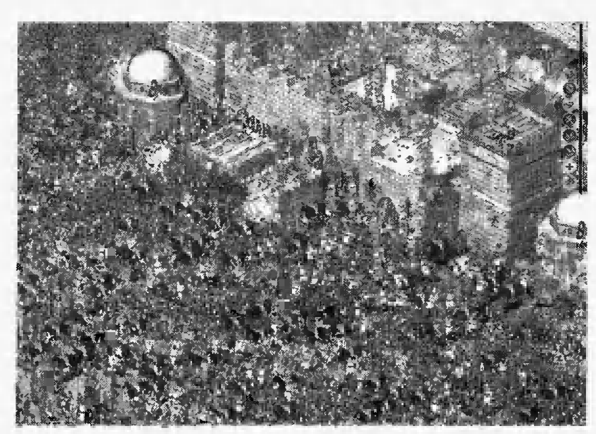
Оценка игры: 8,5
Оценка локализации: 8,0

Павел "barney" Брель

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

АНОНСЫ

Классика, как известно, не стареет — Firefly Studios решила в очередной раз напомнить об этой прописной истине и анонсировала обновленное издание стратегии Stronghold Crusader. Как следует из лаконичного пресс-релиза, Stronghold Crusader Extreme выведет геймплей на новый уровень. Чего, спрашивается, не хватало нашим любимым "Крестоносцам"? Правильно, размаха и эпичности. Наблюдать за двумя десятками вяло тыкающих друг друга копьями рыцарей, согласитесь, было не очень-то весело. В "экстремальной" кампании в "потасовках" примет участие до десяти тысяч юнитов, что позволит виртуальным полководцам опробовать дополнительные тактические возможности. В качестве бонуса для ветеранов Stronghold Crusader — обновленный искусственный интеллект противников и карты, присутствовавшие лишь в ограниченном издании игры для США. Новый "крестовый поход" запланирован на 28-е апреля.

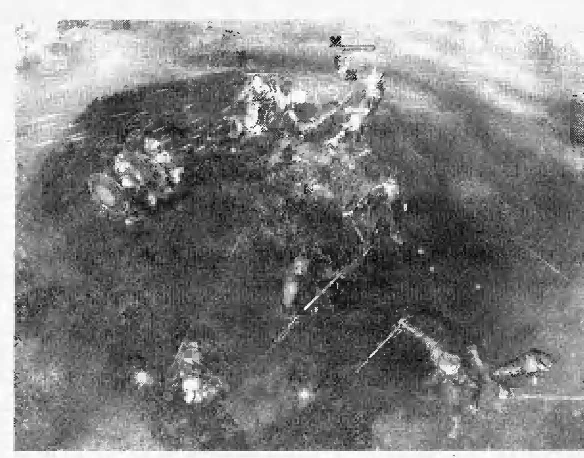


ИНТЕРНЕТ

В свете переноса одной из самых необычных отечественных игр этого года, "Тургора", на 6-е марта, не будет лишним напомнить адрес ее официальной странички — www.tension-game.com. С момента появления сайта в Сети прошло немало времени и теперь здесь можно найти массу самой интересной информации о Лимфе, Знаках, Братьях и Сестрах. Помимо привычной галереи скриншотов, обширной "Хрестоматии", форума и перечисления особенностей игры, имеется как минимум один оригинальный раздел, "Рисование". Вокруг черного квадрата располагаются Знаки, которые отвечают за управление в "Тургоре". С помощью кисточки требуется нарисовать Знак любой величины — успех поощряется открытым скриншотом.



По ссылке www.amdm.org.ru располагается фан-сайт ролевой игры "Алмазный меч, деревянный меч" — с позволения российского издателя, "1С", его авторы называют ресурс "почти официальным". Так как RPG начала создаваться компанией Primal Software относительно недавно, информации о проекте, основанном на одноименной литературной саге Ника Перумова, пока не много. По большому счету, должным образом наполнена лишь галерея скриншотов, коллекция арта и новостная лента. Посетители сайта, конечно, могут потратить немного времени на изучение небольшого FAQ и описание игры, но вряд ли это займет их надолго. Впрочем, поводов для беспокойства пока нет — по мере появления новых подробностей об игре сайт будет развиваться.



У стратегии "Периметр" всегда была "думающая" аудитория — это факт. Поэтому вовсе неудивительно решение студии "K-D LAB" продвигать грядущую RTS "Периметр 2: Новая Земля" не совсем традиционными методами. С целью популяризации проекта был запущен экспериментальный интернет-проект "Оракул" — самообучающийся интерпретатор тонких семантических структур. Говоря более простым языком, по адресу http://oracle.kdlab.com располагается обширная база данных, раскрывающая вселенную "Периметра". Участник эксперимента должен пройти по информационной цепи от первого уровня доступа до последнего, где "Оракул" сформирует "Пророчество" — блок утверждений, описывающих состояние реальности в некотором будущем. Содержание "Пророчества" неизвестно заранее, оно будет установлено в ходе эксперимента и основным формирующим фактором будут действия участников.

ДАЙДЖЕСТ

Вдоволь намучавшись с ММО-проектом Myst Online: Uru Live, компания GameTap объявила о закрытии официального сервера игры через 60 дней. Не самое приятное известие для редкого теперь жанра онлайновых квестов сообщил Рикардо Санчез (Ricardo Sanchez), который является администратором коммьюнити Myst.

Myst Online была создана на основе Uru: Ages Beyond Myst. К большому сожалению для разработчиков и издателя, квест не снискал особой популярности даже в 2003-м году и от запуска интернет-компонента игры пришлось даже отказаться. Поклонники серии, тем не менее, не теряли надежды на улучшение ситуации — активно скупали контент для онлайна, выпускаемый в виде дополнений To D'ni и даже создавали фанатские сервера. Такая любовь к игре явно растрогала Cyan Worlds и GameTap, которые в мае 2006-го общими усилиями создали официальный сервер Myst Online.

Однако подобная инициатива не принесла ожидаемых доходов и очень скоро от благородного шага пришлось отказаться. Тем не менее, данный инцидент никоим образом не сказался на отношениях разработчика и издателя — по признанию двух сторон, они готовы к дальнейшему сотрудничеству.

Трейлер Lost Empire: Immortals

Благодаря стараниям Paradox Interactive в Сети на днях объявилось новое видео к масштабной космической стратегии Lost Empire: Immortals (релиз проекта ожидается в марте сего года). Скачать свежий трейлер можно с http://downloads.gamezone. com/demos/d21174.htm.

Новые карты для Call of Duty 4: Modern Warfare

Компания Activision анонсировала новый комплект мультиплейерных карт для проекта Call of Duty 4: Modern Warfare. Обновочки, ориентированные на владельцев версий игры для консолей PS3 и Xbox 360, появятся в интернете уже весной. О том, будет ли еще один комплект новеньких онлайновых карт — для обладателей PC-версии Call of Duty 4, — в официальном анонсе ничего не говорится. Неужели PC-геймеров снова "обнесут" новинками?

EA станет издателем официальной игры UEFA EURO 2008

Electronic Arts ни в коем случае не намерена закрывать глаза на одно из главных спортивных событий 2008-го года — UEFA EURO 2008. Одноименная игра, за разработку которой взялась EA Canada, должна приехать в европейские магазины 11 апреля. В коробке с новым спортивным тайтлом фанаты подобных игрушек обнаружат полсотни европейских футбольных команд (естественно, виртуальные "двойники" реальных футболистов прилагаются), возможности для сетевых баталий в режиме Battle of the Nations, а также совершенно новый игровой режим, получивший название Captain Your Country. Выйдет все это счастье на целой охапке платформ — EA совершенно точно порадует новой игрушкой обладателей консолей от Sony (PSP, PS2, PS3), кроме того, не забыты и владельцы последней на данный момент приставки "дяди Билли", PC и мобильных телефонов.

Барри Пеппер — в команде Prototype

Известный голливудский актер Барри Пеппер ("Флаги наших отцов", "Зеленая миля", "Спасти рядового Райана") дал согласие на участие в работе над проектом Prototype. Согласно обещаниям представителей Sierra Entertainment, Пеппер озвучит Алекса Мерсера, главного героя игры, и по совместительству — таинственного мутанта, использующего технику паркура для перемещения по мрачным улицам Нью-Йорка.



Для озвучки остальных персонажей игры также были привлечены голливудские актеры различной степени популярности.

Prototype должен появиться в продаже в этом году на PC, PS3 и Xbox 360. Официальный сайт проекта расположился в Сети по адресу www.prototype-game.com.

Новые подробности Supreme Ruler 2020

Paradox Interactive и Battlegoat Studios не устают радовать новостями поклонников грядущей геополитической стратегии Supreme Ruler 2020. Очередная порция свежих сведений касается режима Super Sandbox, который позволит игрокам стать во главе почти любой страны мира.

Super Sandbox Mode предложит геймерам на выбор три большие карты. Modern World моделирует наш мир в недалеком будущем — мы сможем привести к мировому господству США, африканские страны или же любое другое из более 180-ти мировых государств. Карта Shattered World — это уже совсем другой мир, в основу которого положена популярная в наше время постапокалиптическая тематика. Современное общество разрушено, сегодняшние империи сметены с лица Земли, а за власть над ресурсами борются государства-карлики. Вездесущие американцы, канадцы, китайцы или русские — выбирайте тех, кто больше нравится.

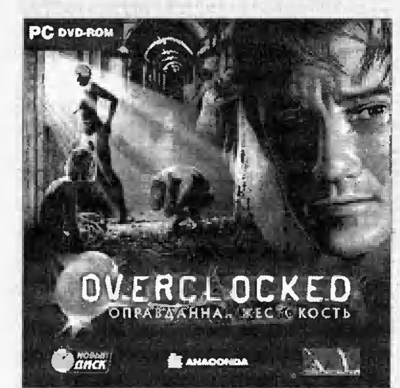
Наконец, режим Hot Spots добавляет на карту головную боль в виде современных "горячих точек". Локальные конфликты то и дело возникают в Косово, Западном Китае, Палестине, Курдистане, Тибете — а устанавливать везде закон и порядок, как обычно, придется нам с вами.

Среди несомненных достоинств игры — отлично проработанные экономическая и геополитическая модели, а также боевая тактическая модель, позволяющая управлять армиями на уровне батальонов. До полок магазинов Supreme Ruler 2020 обещался добраться уже в мае текущего года.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Overclocked

Название локализации: *"Overclocked. Оправданная жестокость"*
Жанр: *adventure*
Разработчик: *House of Tales*
Локализатор/Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1DVD*



Overclocked — это новый проект немецкой компании House of Tales. Сюжет расскажет игрокам о злоключениях военного психиатра Дэвида и пяти его пациентах — молодых людях, которые не помнят ни своих имен, ни своего прошлого. Чтобы разобраться с проблемой и выяснить, почему эта пятерка была вооружена пистолетами, Дэвиду придется применить уникальную методику. Но, углубившись в процесс с головой, он поймет, что все еще сложнее, чем казалось.

Переводом игры на русский язык занялась компания "Новый Диск" и выпустила локализованную версию Overclocked через два месяца после релиза оригинала. По традиции, знакомство с игрой начинаем с прочтения руководства. Оно порадовало своим содержанием — учитывая, что в игре нет настройки клавиш управления, то, например, информация о клавише "пробел", показывающей все активные предметы на экране, придется как нельзя кстати. Единственный минус — странички приходится увеличивать раза в два, так как шрифт в мануале слишком мелкий.

Внутриигровой перевод текстов выполнен на довольно среднем уровне, но при чтении надписей снова приходится столкнуться с очень маленьким размером шрифтов — в игре его увеличить нельзя, так что это очень серьезный недочет.

С озвучкой, пожалуй, дела обстоят хуже всего. Практически всегда диалог Дэвид-Пациент озвучивает один голос — получается такой бредовый вопрос-ответ с самим собой. Спору нет, благодаря цветовому выделению реплик понять, кто и что говорит, можно, но погружению в игру это очень мешает. А голоса остальных актеров подобраны очень хорошо, они начитывают тексты с должным выражением, но без переигрываний.

В целом русскоязычная версия игры однозначно уступает оригинальной. Скажу больше — из-за того, что локализаторы подошли к переводу "спустя рукава", желание проходить Overclocked напрочь пропадает, что, несомненно, удручает — игра все-таки довольно приличная.

Оценка игры: 6.0
Оценка локализации: 2.0

Softik
Лицензионный диск предоставлен компанией BitRaiD (www.bitraid.com)

КИБЕРСПОРТ

Отборочный турнир на KODE5

В феврале 2006 года был анонсирован турнир под названием KODE 5. Гранд-финал проходил в столице Китая, Пекине, накануне празднования национального праздника — создания КНР.

В первом турнире приняли участие команды из 15 стран мира. А в этом году финалисты KODE5 со всего мира встретятся 10-11 мая 2008 года в выставочном комплексе Т-Модуль, чтобы поучаствовать на Всемирных Финалах KODE5. Комплекс, в котором пройдет мероприятие, находится на Тишинской Площади, площадь его составляет 1, 500 квадратных метров. Чемпионат проводится по двум самым популярным дисциплинам: Counter-Strike 1.6 и Warcraft III: TFT.

Финалисты из всех стран, где есть отборочные KODE5, будут бороться за звание Чемпионов Мира KODE5 2007 и разделят призовой фонд — $60, 000 наличными и призами. Распределится призовой фонд следующим образом:

Counter-Strike 1.6	Warcraft III
1 место — $25 000	1 место — $10 000
2 место — $10 000	2 место — $4 000
3 место — $5 000	3 место — $1 000

Организацией и освещением отборочных соревнований в России занимается команда ProPlay.ru.

В Беларуси обладатель путевки на Гранд-финал чемпионата мира по компьютерным играм KODE5 определится на ТИБО-2008. Федерация компьютерного спорта совместно с оргкомитетом в рамках XV Юбилейной международной специализированной выставки ТИБО-2008 проведут 23 и 24 апреля Открытый отборочный турнир по дисциплине Counter-Strike 1.6 (5x5) в Минске на специально оборудованной площадке — ТИБО-Арене. Информация о правилах, регистрации команд, условиях участия и графике соревнований будет опубликована на сайте Федерация компьютерного спорта (www.fcs.by) после 18 февраля.

НАША ПОЧТА

Добрый день, самые неравнодушные из геймеров. Каждый месяц на двух полосах "Нашей почты" мы пытаемся прыгнуть чуть выше своей головы, чтобы предсказать будущее, разрулить глобальные проблемы настоящего и вспомнить подвиги славного геймерского прошлого. Кстати, именно воспоминания о прошлом преобладают в сегодняшней "Нашей почте". С давних времен дошли до нас легенды о разработчиках, которым можно было верить, системных требованиях, на которые можно было не обращать внимания, необязательных патчах, пиратах, переводивших лучше, чем современные профессиональные локализаторы. И конечно, останутся непревзойденными вечные хиты (вроде Fallout, Warlords, Doom или Mortal Combat). Но любая легенда хороша, пока не увидишь ее своими глазами. И прежде, чем перейти к письмам, я хочу дать совет тем, кто не застал ту эпоху: не принимайте за чистую монету чужие воспоминания. Прошлое принесло свои радости другим, а нам важно не пропустить свое уникальное незабываемое настоящее.



-WAR-

Здравствуйте, многоуважаемая газета и новоиспеченный почтальон Anuriel. Поздравляю ВР с днем рождения, Новым годом и Рождеством...

И вам шлю поздравления в совсем недавнее прошлое.

Читаю ВР сравнительно недавно (ах, каким я был глупцом, когда просаживал честно заработанные родителями деньги на всякие Game-Манские журналы, а толку...) Ну так вот. Честность, доступность, ЦЕНА!!! Вот те качества, которые с сильным контрастом выбивают ВР на фоне других игро-изданий. Здесь уделяется внимание всем: геймерам новичкам и геймерам ветеранам, книго- и фильмоманам. Все красиво, обзоры — высший пилотаж... Но... Не каждый идеален, и у ВР тоже есть свои недостатки. Почему часто бывает так, что, купив игру (как кота в мешке, не имея представления о ней, не прочитав обзора в недавнем номере ВР) и пройдя ее до конца, замечаешь обзор для нее лишь через месяц в свежем номере. Знаете, как-то неинтересно получается, газета теряет свой смысл. А ведь ответ на этот вопрос прост — надо делать выпуск новой газеты почаще, чем раз в месяц!

Как показывает практика, чем дольше играешь в игру, прежде чем взяться за обзор, тем лучше для читателей результат. В идеале игру нужно проходить целиком. Соответственно ни одно серьезное издание не дает автору меньше двух недель на написание статьи. Как ни странно, при этом газета полностью сохраняет смысл для граждан, не привыкших покупать первую подвернувшуюся яркую коробку с наклейкой "новинка". В подавляющем большинстве в этих коробках обнаруживаются пиратские диски с глючной инсталляцией, отвратительным переводом, необъяснимыми багами, вирусами и прочими "бонусами". Но даже лицензионные диски редко выходят без глюков и активно патчатся первый месяц. Очень немногие люди получают удовольствие от такого вынужденного бета-тестирования.

Кроме того, опытные геймеры знают, что хорошие игры не устаревают ни через год, ни через десять лет. Иначе издатель не переносил бы легкой рукой сроки релиза по много раз и на несколько месяцев. Но в качестве рекламной акции тот же издатель все время стремится представить релиз как эпохальное событие, до наступления которого нужно считать секунды. Пользователь не получает от этого никакой пользы.

Еще авторы обзоров глупо и часто ошибаются с написанием и оцениванием системных требований для игр. Недавно я сам столкнулся с этим в описании Hellgate: London. Как можно было загнуть такие системные требования!? Я до сих пор понять не могу. Там черным по серому написано, что для минимума игре требуется 1024 Mb RAM и шейдеры 2.0. А ведь наверняка это отпугнуло многих геймеров со слабыми компьютерами! В действительности же эта игра идет на средних настройках и без тормозов, вот на какой системе: Pentium 4 3000 Mhz HTT, 512mb Ram & Radeon 9250 (128mb video RAM, пиксельные шейдеры — 1.4, вертексные шейдеры — 1.1)!!!

Вот так вот бывает. Так что ВР, делай работу над ошибками.

В прошлом номере я говорил, что вина за такие расхождения целиком лежит на совести разработчиков. Тем не менее, ко мне пришло несколько писем читателей, которые под свою ответственность ручаются, что у игры Hellgate: London более низкие системные требования, чем указано на диске. Мне приходилось сталкиваться с такими случаями. Однажды я видел, как на компьютере с 24 Mb RAM удалось запустить Diablo 2: LoD (при заявленных требованиях 64 Mb). Так что если верите в свою опытность и удачу, можете смотреть на системные требования сквозь пальцы, как это делает Morak.

В общем, желаю тебе успехов в новом году и процветания... Goodbuy!

Goodbuy, good boy!



Владимир Сивицкий (sivitsky@psy-master.com)

Недавно в киоске с играми на мой вопрос "Что есть нового из бродилок?" молодой и умный продавец авторитетно заявил, что такого жанра не существует, а затем компетентно объяснил понятие <RPG>, подразумевая, что <бродилки> и <стрелялки> — названия для обывателей, а не ГЕЙМЕРОВ. И я понял, что уже выросло новое поколение игроков со своими компьютерными аксиомами и стереотипами, которые готовы отстаивать свои позиции, часто не зная, сколько печатных и форумных баталий прошло на тему классификации игр. Возможно, этому можно посвятить целую статью, и я готов помочь автору, если тема покажется интересной. Хотя мой игровой стаж начался в 1985 году, я знаю только то, что мне нравилось, а играть все подряд — удел профи индустрии или бездельников. А пока позволю себе несколько уточнений, которые, надеюсь, будут полезны читателям.

Одна из первых классификаций (А.Г. Шмелев, 1988) была психологической, а в основе ее было разделение игр на ролевые (где игрок перевоплощается в роль — героя, путешественника, стратега) и неролевые (все остальное: тетрис, шахматы). Собственно, остального было немного, и главная критика термина "RPG — Role-Playing Game" в этом и состоит — слишком широкое обозначение. Поэтому многие разработчики сейчас уточняют — RPG с элементами экшена, стратегии, квеста и т.д.

Не стоит путать теплое с мягким. Если Шмелев делит игры на ролевые и неролевые, то его RPG включают в себя и стратегии, и шутеры, и авиасимуляторы. Соответственно термин "action-RPG" с этой точки зрения не имеет смысла. Подобные составные термины начали появляться позже, когда игроделы поняли, что любой жанр можно разбавлять элементами RPG и компенсировать этим нехватку свежих идей.

Практически ни одно игровое издание не обошло эту тему, предлагая свой вариант. Классификации делили игры по главному действию — логические задачи, приключения, имитация устройств, драки и т.д.; времени — прошлое, настоящее, будущее; соответствию реальности — симуляторы, фантастика (science fiction) или сказки (fantasy); по форме представления — текстовый, плановый (вид сверху), изометрия, от первого или третьего лица и т.д. Часто для обозначения жанра использовались названия игры-основателя — C&C, Diablo и т.д.

Есть игры "чистых" жанров и смешение нескольких до полной неразберихи. Игры, сущность которых была в изучении игрового мира — "бродилки" (англоязычный вариант — adventure), "стрелялки" — уничтожение объекта, а термин "шутер" (от англ. shoot) появился позже, хотя именно так его и можно перевести. Я также не уверен, что все игроки знают разницу между тактикой и стратегией.

Полезнейшее дело — классификация. В основном нужна для того, чтобы ее нарушать: разделил игры по жанрам и тут же видишь "непаханое поле" для творчества. Что может быть лучше для разработчика, чем создать новый жанр и тем самым выделиться среди конкурентов! Отсюда идет свойство любой классификации: они устаревают (см. первый абзац письма). Кстати, имхо, сегодня не существует достаточно актуальной классификации: на стыке жанров выходит куда больше игр, чем "чистокровных" представителей.

Каждая классификация по-своему правильная и одновременно неполная. До сих пор можно спорить о том, что "Принц Персии" — аркада, полеты на космических кораблях — симуляторы, SpellForce — RPG и т.д. Главная задача классификации и терминологии, чтобы говорящий и слушающий понимали, о чем идет речь, и такому взаимопониманию тоже надо учиться.

Так точно, и для этой цели не вредно добавить к трехбуквенной аббревиатуре несколько поясняющих слов. Чем лучше продавец вас поймет — тем больше шанс получить хороший совет.

Желаю успехов в этом редакции и читателям.

И вам желаю взаимопонимания со всеми окружающими людьми.



ШиКо Первый meandkira@rap.ru"

Добрый день, уважаемый Anuriel. В этом письме я хотел бы поведать об одной очень интересной ситуации. Дело в том, что у меня есть традиция. Вот уже два года с лишним я каждый месяц покупаю "Виртуальные радости". И все это время, купив газету, я пролистываю ее за десять минут, останавливаясь на некоторых интересных новостях, проглянув поверхностно обзоры новинок и небрежно бросаю газету куда-то, чтобы потом не найти ее.

Мало бросали. Сохраняйте традицию еще лет десять, и газеты больше не будут теряться. А еще через двадцать лет в газетах потеряетесь вы.

И дело совсем не в качестве статей и глубокомыслии авторов. Я почти уверен, что со времен первых номеров, талант и профпригодность оных не изменились. Просто, возможно это странно, но, читая очередную статью о сверхъестественной интерактивности в новой игре, о том, как в ней можно растоптать любой грибочек или разбить вон тот неприметный вазончик на столе, меня терзает мысль, которую я лично склонен считать неверной, но она настолько навязчива, что отказаться от нее я не могу. "Неужели это кому-то интересно?".

Действительно, некоторые игры фактически являются интерактивной выставкой новых технологий (примеров тьма: Doom 3, Oblivion, Crysis). Далеко не всегда разработчик способен органично вписать новые фишки в геймплей. Не хватает фантазии, времени (технологии устаревают на глазах), а главное — в этом нет большой необходимости. Технология нужна, чтобы подчеркнуть отличие новой игры от других представителей того же жанра, стать визитной карточкой. Геймеры и через десять лет вспомнят, что в Arx Fatalis заклинания кастовались движением мыши по экрану, в NFS: Underground появились очки стиля. Таким образом, разработчик создает бренд, который может стоить больше, чем доход от продажи дисков.

Вспоминая прошлое, детство, юность, я вспоминаю, конечно же, игры, в которых не было графики настолько современной на те времена, которая не заставляла даже бросить беглый взгляд на системные требования в уголке обертки.

Я на всю жизнь запомню десятки раз пройденные угловатые уровни Thief, игры, где графика была малотекстурна, но эффектна и атмосферна, где движения людей напоминали движения марионеток на нитях, и искусственный интеллект охранника был одним из тупейших в мире. Но играть было интересно!

Вспоминаю я commandos, тот самый первый, к описанию которого можно просто добавить все, что я говорил про Вора. И многомного чего другого: Кармаггедон, Горки 17, Фолаут и т.д. и т.п.

И вот какой очень интересный для меня вопрос возникает. Это игры стали такими пустыми и неинтересными, или все-таки это изменился я сам? Возможно, это сродни конфликту поколений, как будто наши родители не признают ничего нового, а мы за это называем их старыми хрычами. Потерян ли я? Неужели, ничто из мира игр не может уже доставить мне удовольствие? Или же все-таки мои подозрения не напрасны?

Отвечаю по порядку. Игры не стали пустыми и примитивными. Ведь интерес к ним во всем мире заметно растет. Сейчас не только выходит много действительно оригинальных и атмосферных игр, но регулярно появляются ремейки старых хитов. На смену Thief пришел Assassin's Creed, Fallout в чем-то заменили "Санитары подземелий" и так далее.

Почему эти игры уже не интересуют? Потому что их праотцы были пройдены вами много раз. Конечно, каждый отдельно взятый жанр развивается очень медленно, из игры в игру переносятся удачные решения. Эти решения со временем перестаешь замечать, и в глаза бросаются только косметические мелочи. А ведь игрокам-новичкам, как и нам когда-то, интересен уже сам факт управления виртуальным героем, машиной или цивилизацией.

По моим наблюдениям, самые матерые геймеры либо увлекаются несколькими жанрами параллельно, либо занимаются креативом (поиграл в игрушку — сломал игрушку). Как обычно, нехватка удовольствия лечится расширением спектра интересов.

Я понимаю, что однозначного ответа быть не может, и разные люди ответят по-своему. И вот поэтому, может тот, кто испытывает нынче те же чувства, что и я, подскажет мне игру или, быть может, несколько игр, которые способны мне вернуть чуточку былого, потому как я все равно собираюсь апгрейдить комп, в связи с выходом Старкрафт 2.

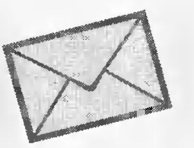
Прошлое не вернешь. Цепляться за него не нужно. Кто не пересматривает время от времени свои приоритеты — бьется головой о стену, вместо того, чтобы идти вперед.

Спасибо. Удачи всем вам и вашей газете.

Благодарю за пожелания.

П.С. Очень бы хотел увидеть оценки фильмов, так же как и игр. Уж не знаю почему, но простая сухая цифра мне кажется просто удивительным отображением именно того результата, который был проделан за столько времени и с приложением массы усилий. Хотя, возможно, это и глупо.

Это не глупо. Нужно только хорошо подумать над системой оценок. Не обязательно это будет именно цифра.



Владислав

Здравствуйте, почтальон Ануриель и читатели. Хотел бы начать письмо с заслуженной похвалы почтальону. Читаю вашу газету где-то полгода, и общее впечатление неплохое. Очень радуют грамотные, продуманные, часто юморные ответы нового почтальона.

Радости — наша профессия!

И далее по существу. Хотелось бы объяснить читателям, что оценки выставить сложно. Не нужно сетовать на оценки (по-вашему, неправильно выставленные). Я много раз читал обзоры, и они написаны грамотно, главное без фанатичности. Оценки ставятся объективно, а не слепо.

Оценки ставятся не объективно, но без фанатизма. Смысл от оценки есть только в том случае, если она показывает действительное мнение автора, а не его попытки предсказать абстрактное "всеобщее объективное мнение". В придачу, число-оценка, как любая количественная величина имеет погрешность. С меня пиво тому, кто сможет эту погрешность оценить.

Еще хотелось бы выразить свое мнение по поводу частых споров про RPG. Я хотел бы сравнить Gothic 3 и Oblivion. Меня игры никогда не затягивают и не слепят, поэтому обзор будет правдивым, и объективным. Начну с сюжета: в Oblivion-е главный сюжет линейный, его не изменишь. В Gothic сюжета практически нет, Герой решает, что ему делать. Теперь о мире. В Oblivione мир более или мнение различный, но все-таки что-то не то.

Что же именно не то? Если уж сравниваете игры, то изучите их до конца. Почитайте книги, которых очень много в TES 4 (а в TES 3: Morrowind еще больше) или основанные на них фанатские летописи (http://tes.ag.ru/articles/anthology/morrowind.shtml). В них подробно описано сотворение мира, история трех эпох Нирна, другие миры, многие сотни действующих лиц: богов, легендарных магов, правителей, завоевателей. Только малая часть "Древних свитков" непосредственно участвует в сюжетной линии игр TES. Представить, насколько этот мир оригинальный и многообразный, можно разве что если вы читали "Сильмариллион". Но даже в "Сильмариллионе" не было эффекта различия точек зрения на историю у разных народов, как не было такого спектра использованных архетипов: не только теперь уже привычных англосаксонских, но и непривычных восточных. Завидую: вам еще только предстоит все это узнать.

В Gothic мир очень разнообразный и густонаселенный. О герое.

В Oblivione он неживой, нельзя ответить по-другому, выбор ответа только один. В Gothic почти всегда есть ответ отрицательный. Ты сам решаешь, что будет, хочешь, становись на сторону зла, хочешь, будь добрым, не нравится, стань нейтралом. Но большой минус Gothic 3, это баги и оптимизация (в отличие от Oblivion).

Надоели баги — скачайте патч (http://www.ag.ru/files/patches/gothic_3).

NPC в Gothic тупее. Но зато персонажи красочные, с характером. Лично мне более нравится система кача в Gothic, но и в Oblivion она тоже очень интересна, тока ее надо немного усовершенствовать.

Сравнивать Gothic и Oblivion можно очень долго и каждый раз находить незамеченные раньше стороны. Но рано или поздно приходишь к мысли, что Piranha и Bethesda делают одну и ту же игру, только разными способами.

На этом заканчиваю письмо. Спасибо за внимание!

Спасибо за письмо.



Troll troll.ky-ky@list.ru

Здрасьте, уважаемая редакция Виртуальных Радостей!!!

Говорить, какая Ваша газета хорошая, не буду (Вы и так это знаете). Перейдем непосредственно к делу.

Я читаю В.Р. не так давно, но этого хватает, чтобы оценить ее. Никогда не пропускаю рубрику "Наша почта" — люблю посмеяться... И с каждым номером все больше удивляюсь: как можно печатать такое безобразие, лучше бы потратили это место на обзоры (обзоры у Вас, кстати, великолепные).

Вопрос "как можно печатать это безобразие?" сводится к вопросам "как можно писать такое безобразие?" и "как можно читать такое безобразие?". На последний вопрос ответ вы уже дали: чтобы посмеяться. Газета ведь про радости.

Нет, ну серьезно! "Каким цветом напечатать название газеты" (вы еще химический состав бумаги обсудите), "PC vs консоль", "какие рубрики хорошие, какие плохие" и т. д. Ребята, Вам что, заняться нечем? Других тем нету? Кошмар! У.Ж.О.С.! В общем, я в шоке!

Ужас — это комментировать одни и те же фразы много раз. Поэтому я всегда приветствую новые темы для обсуждения. Только обсуждение новых рубрик всегда остается жизненной необходимостью.

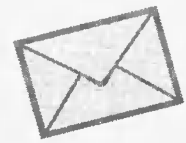
А теперь предложу (попробую) тему для обсуждения.

Компьютер у меня появился недавно, но играми интересуюсь давно, и вот какую закономерность заметил. Компьютерными играми (ну ладно, и консольными) увлекаются (действительно увлекаются, а не играют по 2 часа в неделю и то в Zunny) "необычные" люди. "Необычные" в смысле музыкальных пристрастий, т.е. неформалы. Не важно, кто именно: металлист, панк, эмо, гот, хардкоровец и т.д., но в любом случае это неформальная музыка. Я прав? Лично я не знаю ни одного человека, который, играя в Half Life 2, ставит в Winamp "Золотое Сальцо", "Руки в ...", "Црэбро", "Чефир вдвоем" и т. д. (не знаю, что там нынче модно, сам я слушаю панк-рок). Кто-нибудь видел такие сцены, или же все-таки можно приравнять понятие "геймер" и "неформал"?

Я видел геймеров, которые вообще не разбирались в музыке: на двух винтах были только игры и пара-тройка фильмов. Видел и геймеров, не пренебрегающих попсой. Тем не менее, проведенный на нашем форуме опрос показал, что подавляющее большинство геймеров не любят эстрадную музыку (читай "попсу").

Вот, в принципе, и все, что я хотел сказать. На этом откланяюсь, но прежде небольшая просьба. Товарищи! Чем занимать драгоценное место в газете, посылая свои гневные письма типа "PC-форева, консоль — маст дай", лучше свяжитесь с вашими противниками, которые думают обратное, поплюйтесь друг на друга и успокойтесь. На этом все. Желаю успеха и процветания ВР в Новом 2008 году! Поздравляю с наступающим.

Поздравляю с наступившим. Но что-то мне подсказывает, что и в этом году вечные вопросы вроде "PC vs консоль" не решатся и не забудутся.



<Morak>

Здравствуй, вечно отзывчивая редакция "ВР". Читаю газету не совсем давно, да и не сказать чтобы недавно, а именно с сентября 2004г. Не скажу заезженной фразы "Пишу первый раз", потому что это мое третье послание в редакцию. Только не считайте, что пишу, лишь бы засветиться. Прошлые письма для меня были не очень важны. Это были просто мелкие пожелания и критики в адрес газеты. Но сейчас рассчитываю получить ответ на один важный для меня вопрос, но об этом чуть позже.

Отзываемся мы, как известно, не на все письма. Но прочитываем каждое — это нерушимое правило.

Для начала хотелось бы в который раз отметить добротную работу редакции. Все номера достаточно насыщены интересной информацией.

Рады стараться.

Хотел бы поделиться своими мыслями по поводу темы "фильм по книге, игра по книге и т.д.". Сейчас это очень модно и выгодно. По литературным произведениям современных авторов создано достаточно фильмов и игр. В основном преобладает жанр фэнтези. А вот фильм по какой-нибудь книге про постапокалипсический мир я не встречал. Например, ничего не слышал о книге "Обитель зла" (в 3-й части фильма ярко-выраженный постапокалипсизм, правда, я только ее и смотрел). Или это только я не слышал? Но мне интересно узнать: почему же нет экранизации книги "День триффидов" (для тех, кто не читал — это рассказ про то, как все люди вдруг ослепли, и те, которые по чистой случайности остались зрячими, помогают им выжить и борются с фантастическими растениями)? По-моему, очень актуальный сегодня жанр. Правда, вот автор не очень известный. Но я уверен, фильм бы получился на загляденье.

Автор "Дня триффидов", Джон Уиндем, считается классиком мировой фантастики. Показательно, что впервые на русский язык эту книгу перевел Аркадий Стругацкий. Поэтому далеко не из-за неизвестности автора по его книге до сих пор не сняли фильм. Другая книга этого автора, "Кукушата Мидвича", была экранизирована два раза (фильм назывался "Деревня проклятых"). Так что когда-нибудь кинематографисты откроют для себя и "День триффидов".

Еще один момент. В одном из писем за декабрь один из читателей оправдывался, что люди с безшейдерными карточками тоже люди. Скорее они и есть те самые люди. А вот среди людей с мощнейшими компами наблюдаются довольно суровые домоседы, которые спят по 3 часа в сутки.

Как ни странно, даже суровые домоседы — тоже люди. Причем вполне вменяемые: было бы странно потратить кучу денег на мощный компьютер, чтобы потом им не пользоваться.

Ну, это только некоторые. Хотя я бы тоже не отказался от такой машины. Но когда у меня собираются деньги на апгрейд, я невольно вспоминаю свои красные глаза, которые наблюдались 4 года тому назад. Ну а вообще, в любом деле нужно иметь чувство меры. Так что все фразы насчет "нелюдей" не нужно принимать всерьез.

"Ищу человека", — говорил известный циник Диоген, гуляя среди бела дня с фонарем в руках. По моему скромному мнению, человек не должен заниматься такими глупостями. Но еще глупее искать "нелюдей", которых в нашем мире, скорее всего, нет вообще.

Ну а теперь перейдем к моему вопросу. Однажды днем я приобрел пиратку Orange Box. Начал установку вечером, не обратив внимания на ошибку при закидывании одной программки на диск Ц, но обратив его же на очень долгий ЭКСТРАКТИНГ, начал установку с 9 часов утра следующего дня закончил ее ровно в 20 часов того же дня. Игры не пошли, вылетев без объяснений при загрузке меню. Не буду писать, что у друга установились за 30 минут и пошли, а у меня после переустановки винды за 4,5 часа без ошибки и снова вылетали без объяснений, как потом друг просто перекинул мне ее на винчестер, и она снова не запустилась. Это все несмотря на одинаковые процессоры, оперативки (друг вынимал одну плату оперативки, чтобы было 256, т.к. у меня тоже 256). Правда, у меня карточка Gef. 4MX. Почему же у меня так долго устанавливались эти 11Гб трех игр (HL2 и HL2:E1 не смотрел), и почему они не пошли, хотя год назад HL2:E1 у меня спокойно шла на требованиях чуть выше средних.

У HL2: Orange Box в два раза выше минимальные системные требования, чем у Episode 1: 1,7 ГГц CPU, 512 Mb RAM и 128 Mb VRAM (у GeForce 4MX обычно 64 Mb). Поэтому удивительно, что игра пошла у вашего друга, а не то, что она не пошла у вас. Причин долгой распаковки может быть очень много. Например, антивирус или firewall, медленный привод или какой-нибудь непредсказуемый фокус пиратов. Так что будьте внимательнее при покупке диска.

Спасибо за внимание. Успехов газете и всей редакции, хотя она и без того будет самой успешной!

Спасибо за позитивное пророчество. Если успехов будет слишком много, с вами поделимся в первую очередь. =)



Cruel <cradleofben@mail.ru>

Пролог.

Здравствуйте, почтальон. Пишу Вам вот по какому поводу. Сам я довольно долгое время являлся владельцем (до боли знакомого многим геймерам) "Селерон тыща". И когда выходил какой-нибудь новенький шедевр, я с надеждой мечтал о том времени, когда смогу вкусить всю (именно всю, без всяких там средне-низких) прелесть виртуальной жизни. И вот настал тот час, когда на моем Новом HDD стало уничтожаться пространство...

Глава 1. Отчего все чаще стал играть в ВинАмп, или Как игры отбивают от себя желание.

Случаи из жизни (некоторые эпизоды).

S.T.A.L.K.E.R. Разработчики сделали еще один шаг навстречу реальности, когда у героя в инвентаре слишком много предметов, герою под такой тяжелой ношей становится тяжко перебирать ноги, и он, стало быть, устает. Столкнувшись с такой проблемой, я решил сбросить моему протеже пару килограмм самым естественным образом. Подошел к ближайшему завалу, и втиснул Ctrl до основания. Жду, а вес не меняется. Ну, какая тут реальность?! Но я не об этом. Дальше — больше. Проходит мимо вояка, даже не замечает! Ваш покорный слуга, ветеран КС, быстренько достает пистолетик с глушечком и товарищу в голову — БАЦЦ. Кровища..! Супостат отлетает, корчится, а я смотрю — больше никого нет. Лепота! И тут вояка резко демонстрирует заправскую выправку... и шпуляет в меня со своего самопала. Занавес. И это после простреленного, хоть и виртуального, но затылка! Вот вам и реальность, блин.

А он как будто из последних сил! =)

Разработчики сделали всего один шаг навстречу реальности. Но S.T.A.L.K.E.R. все-таки остался игрой. А игра не может быть интересной, если вы не проявите фантазию и не будете закрывать глаза на мелочи. Подумаешь, убили раз. Вот в Gothic один игрок под текстуры провалился и там ржавый каркас от тачки увидел. Вот вам и фэнтези, блин.

Oblivion — страна особо одаренных личностей. И где они были, когда Бог RadiantAI раздавал, курили скумму?! (Кстати, Спасибо Комиссарову Андре, за предоставленную мне помощь с OblivionLauncher). Одни всю жизнь не могут найти свой дом, расположенный от города в 30 метрах. Вторые принимают вампира в кружок по борьбе с ними. А император, самый умный авторитет (о нем ниже), вместо того, чтобы приказать привести заключенного к себе во дворец, так сказать на аудиенцию, тащит в тюрьму свою светлейшую особу через кишащие всякими "радостями жизни" канализации. За что и получает по шапке:). Список местных премудростей можно продолжать, но это мелочи, — скажите вы. Возможно, будете правы, но именно они и портят все впечатление.

Есть и мелочи, есть и крупные неувязки. Мудрость Morrowind ушла вместе с длинными текстами диалогов, которые очень не нравились казуальным пользователям. У Oblivion другие преимущества, красивая графика, например. Ведь именно ради графики вы покупали новый компьютер. А если продуманный сюжет для вас важнее графики, то вам стоит посмотреть на страницу с итогами 2007 года.

Глава2. Смотрящий Авторитет.

Знаете, мне кажется, письмо Смотрящего Авторитета — это дело рук, растущих где-то из вашей редакции. Зачем? Отвечаю: это не письмо, а тонкий, балансирующий на лезвии, стеб над теми, кто пытается выразить свое мнение (читай эмоции) по поводу какой-нибудь публикации в ВР. Т.е. над нами.

Не могу знать, кто по профессии Смотрящий Авторитет и на что он намекал в своем письме. По мне, так пусть хоть директор GSC Game World конкурентов устраняет. Лишь бы читателям интересно было.

Чтобы не быть голословным:

1. Такие слова, как фотореалистичность, пеллипс, геймплей, нравственное эмбарго и т.п., стабильно вгоняют любого реального пацана в "культурный шок", минут на двадцать.

2.Письмо написано профессионально. (Пацанский дар?).

3.Шутка про Time Ctrl, Tab и CapsLock. — Эти кнопки нужно запомнить — раз. Раскладку нужно поменять — это два!

4.Главный промах. Комп — это не по поцански!

Как сказал известный панк Андрей Князев из группы "Король и шут": "У панка нет денег на компьютер, он должен поить братву". Могу возразить: на "Виртуальные радости" у него денег хватит всегда. Поэтому знание геймерского сленга может быть результатом нашей просветительской деятельности.

Я более чем уверен, что это все проделки либо Локуста, либо его хороших друзей (почитателей), в отместку за гонения Кукурузы в его адрес. Локуст, а какой был Писатель! Читал его запоем. Не стало Локуста, и мне грустно от того, что не хватает подзатыльника его...;(. Если мое письмо является образцом космической масштабности и вселенской глупости, извольте, господа, помиловать, это ведь всего лишь мое мнение.

Блестящее объяснение, дорогой Уотсон. Но у меня есть причины считать, что никакого заговора не было. Более того, Локуст тут вообще не причем — он работает на железячном сайте и ни за что не назвал бы середнячком компьютер, на котором даже не запустится Crysis. На самом деле это типичное дело на одну трубку. Посмотрите на обратный адрес Авторитета. В нем можно заметить название gidka.com. Посетив сайт, вы бы удивились необычайно большому числу Смотрящих и Авторитетов и узнали бы характерный диалект этого народа.

Эпилог.

ВР — процветания, простого белорусского щасця АРИЭЛЮ:), а всем нам побольше шедевров и денежек (Anuriel тоже с нами). Ну а Сгуель изволил откланяться, подозревая, что его письмо так и останется где-то в просторах кэша...

Ну, раз Cruel пожелал всего себе сам, то присоединюсь к пожеланиям в адрес Ариеля.

P.S. В январском номере один товарищ высказался по поводу, что чем успешнее игра, тем больше к ней написано плагинов и модов. Однако тут есть над чем задуматься: у Вас на Варике, Контре, Халфе, Хитмане, Батлфилдах, Калофдьютях и Медалях висит много плагинов?? Вот вам и новые споры, и темы для обсуждения.

Плагинов и модов больше к тем играм, к которым разработчик предусмотрел соответствующий инструментарий. Но можно ведь обобщить: считать не только моды, но и карты, записи прохождения, рисунки и "чтиво" на тему игры? Если подумать как следует, вокруг каждого хита всегда хватает креатива. Для Warcraft 3 и Counter Strike фанаты сделали уйму карт. К Half Life существует много фанатских миссий, причем очень немаленьких. Ошибка mi}{er-а была в другом: "Ведьмак" вышел совсем недавно, и говорить о каком-либо креативе вокруг него пока что рано.

***

В интернете нередко встречаю читателей "ВР", которые до глубины души поражают вопросами: "Можно вам письмо написать?" или "Куда писать письмо?" Непростая у вас задача, дорогие читатели. Я свое дело сделал, сейчас попрощаюсь с вами, а вы целый месяц будете думать над оригинальными приветствиями, небанальными темами для обсуждений и искать где-то после моей подписи адрес, на который нужно отправить письмо. Удачи вам в этом нелегком деле.

Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Dreamfall The Longest Journey

Здравствуйте, уважаемая редакция любимой газеты. Позвольте представить вам мою рецензию на adventure Dreamfall The Longest Journey. И хотя эта игра уже не так нова (вышла весной 2006 года), я считаю, что о таких, сделанных с душой, играх, нужно вспоминать как можно чаще.

Обычно в предвкушении продолжения любимой игры игрок проходит через весь спектр эмоций, начиная от идеализирования в своих мечтах и заканчивая обидой и раздражением в случае неудачи. Такая ситуация могла сложиться и вокруг Dreamfall The Longest Journey, так как ее с трепетом ожидали все любители приключенческих игр. Без преувеличения гениальная The Longest Journey спустя долгие годы обзавелась своим долгожданным продолжением. Продолжением, которое не позволило загрустить о несбывшихся надеждах, которое оставило в душе частичку тепла.





И снова в бесконечное путешествие

Новое большое путешествие берет начало в Касабланке 2219 года. Зои Кастильо, новый персонаж в мире Старка и Аркадии, никак не может найти места в этой жизни. Учеба давно заброшена, девушку одолевает апатия. И не известно, сколько бы это еще продолжалось, если бы не череда необычных событий. Прямо как в фильмах ужасов, у Зои, как только она посмотрит в какую-либо плазменную панель, появляются совсем уж нетипичные для телевидения образы. Зои видится, как в страшном черном доме посреди ледяной пустоши находится бледная маленькая девочка, которая шепчет ей о том, что нужно спасти некую Эйприл. Правда, если бы вся проблема была только в этом, то, возможно, эти неприятности не побудили бы к активным действиям запутавшуюся в своих чувствах девушку. Но неожиданно пропадает парень Зои, журналист Реза Темиз, которому она незадолго до его похищения, помогла с получкой некоторой посылки. После этого в Старке начинается череда событий: убийство, проникновение спецназа в квартиру Резы...

А тем временем в Аркадии та самая Эйприл Райан, которая вернула равновесие между мирами, командует повстанием против империи Азади. Эта империя в прошлом спасла Меркурию от нашествия, но теперь сама стала узурпатором. Презирая магию и насаждая паровые машины, солдаты империи Азади сами стали врагами коренного народа. Да и сама Эйприл стала совсем другим человеком. Эта во многом разочаровавшаяся, суровая и закаленная девушка слабо напоминает ту Эйприл, которую мы помнили из первой части. Поэтому, она и стала мишенью профессионального убийцы, инструмента в руках Совета Шести, благородного воина Киана Алване. Он — верный служитель Богини, несущий слово своей веры по всем землям Аркадии.

Такой вот пестрой троицей персонажей нам предстоит поиграть, поражаясь глубине местного сюжета, на который Рагнар Торнквист потратил четыре года своей жизни. И право, есть чему удивиться. Абсолютно непредсказуемый, держащий до самого финала, задающий больше вопросов, чем ответов — таков он, сюжет Dreamfall. Совершенно роскошная концовка с прямым посылом к продолжению не оставит равнодушным никого.

Также невозможно оставить без внимания блестящие диалоги и очень харизматичных персонажей, совершенно уморительного Ворона, Ропера Клакса и других старых знакомых... Слушая местные разговоры, впитываешь каждое словечко, получая при этом настоящее эстетическое наслаждение. Чувства особенно остры и выразительны благодаря местной озвучке, которая показывает настоящее мастерство актерской игры.

Интерактивная книга

К сожалению, начав с таких высоких нот, я вынужден немного поумерить пыл, ибо есть у Dreamfall и весьма существенные недостатки. И главный недостаток, как это ни прискорбно, заключается в некоторой неполноценности геймплея игры. Непонятно, что заставило авторов так сильно упростить игровой процесс. Неужели пресловутая казуализация? Но факт остается фактом — играть очень легко, загадки щелкаются как орехи. В принципе и сами загадки в классическом понимании практически отсутствуют. Основное наше времяпрепровождение это путь из одной точки в другую, чтобы прослушать очередной шикарный диалог, и, узнав нужное, побежать дальше, к следующей "остановке". В некоторых моментах игры возникает даже мысль о ненужности геймплея. Вот спрашивается, зачем делать необходимым вмешательство игрока между двумя скриптовыми сценами, первая из которых заканчивается тем, что Зои видит перед собой, к примеру, некое здание, а вторая сцена начинается тем, что она в это здание заходит. Ведь это логичнее показать одним роликом, а не заставлять игрока бессмысленно зажимать клавишу "W", чтобы провести Зои через этот "несчастный метр" пути. И вот из-за подобных несуразностей иногда проскакивает мысль о том, что лучше бы Funcom вообще убрали весь игровой процесс, а предоставили бы возможность, развалившись на диване, посмотреть Dreamfall как потрясающий фильм, не заставляя игроков отвлекаться от сюжета постоянным зажиманием клавиши бега.

Но отдохнуть на диване нам не позволят такие инновации, как файтинг и стелс в особо горячих сценарных ситуациях. Их роль в игре еще более глупа, ибо реализованы они на зачаточном уровне. Зажимая клавишу подкрадывания, мы долго и нудно плетемся за спинами недругов. Долго и нудно потому, что бесшумное хождение получается крайне медленным. Файтинг вышел ничуть не лучше — два удара и блок в придачу к явно заторможенным врагам делают все, чтобы вспомнить замечательные экшен-сцены из Fahrenheit и пожалеть об их отсутствии в Dreamfall.

Конечно, далеко не все так печально, и пару интересных задачек игра предложить сможет, а если еще учесть, что три четверти игрового времени мы участвуем в различных диалогах и сюжетных перипетиях, то некоторая скудность геймплея ничуть не портит ту гамму впечатлений, что игрок получает от всей игры в целом.

Художественные ценности

Очередными неоспоримыми достоинствами игры, которые с легкостью перекрывают все недостатки, являются труды художников из Funcom, которые смогли из достаточно бедного движка, ориентированного на первый Xbox, создать настоящую живую картину технологичного Старка и магической Аркадии. Дизайн локаций настолько художественно изящен, что итоговый результат смотрится куда симпатичнее многих высокотехнологичных проектов. А знакомые по первой части локации наверняка вызовут слезы умиления у некоторых, особенно чувствительных игроков.

Те же особенно чувствительные игроки наверняка будут многократно прослушивать умилительные композиции местного саундтрека в отрыве от игры. А в самой игре будут плыть по течению этих чудесных звуков, просто купаясь в фонтане эмоции, которые порождает атмосфера Dreamfall.

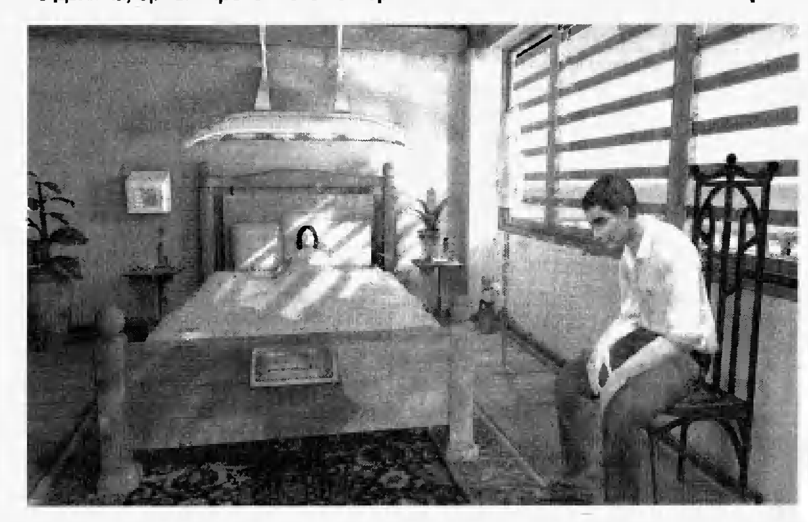
Радость сбывшихся надежд

Dreamfall является редким уже нынче примером, когда компьютерную игру можно причислить к произведению искусства. В теперешние времена, когда выпускаются одни дорогущие блокбастеры, когда все гонятся за технологичностью, мне приятно осознать, что есть разработчики, имеющие щедрые души творцов, которые одаривают свои игры человеческим теплом и чувствами. Игры, которые хочется вспоминать с доброй улыбкой на лице. Вот такой и является Dreamfall. Она заставит вас сопереживать героям, чувствовать, ощущать море положительных эмоций. И неизменно оставит след у вас в душе, как она оставила его у меня.

PS. Стоит отметить прекрасную работу отечественных локализаторов, которые очень качественно и профессионально перевели не только все тексты, но и, что самое главное, озвучили всех персонажей практически на уровне своих англоязычных коллег.

Оценка игры: 9/10

Бирилюк Роман aka Ramonak
г. Брест



Ониблэйд

"Konnichiwa" (яп. — добрый день), уважаемая редакция!

Хочу поделиться своим мнением об игре Ониблэйд в разделе "Своя колокольня".

Ониблэйд — экшн, выполненный в стиле аниме. Игра сделана в России компанией Gaijin Entertainment и вышла 23 ноября (в Москве), но в Беларуси появилась только в декабре. Я вообще анимешник "со стажем" и ожидал выхода этой игры. И ожидания мои, отчасти, оправдались.

В общем, начнем с "плюсов" игры, которых довольно много. Во-первых, графика несколько нестандартна, но качественна и красочна. Территории (арены) прорисованы отлично, можно даже залюбоваться пейзажем на некоторых уровнях (если не отвлекаться на неугомонных монстров, пытающихся сбить миролюбивую Ониблэйд с романтических мыслей:). Во-вторых, интерфейс — удобный, легко настраиваемый (вышедшие из строя в процессе игры клавиши можно легко заменить на еще целые;). В-третьих, заставки (всего 16 штук) в HD (высокое), SD (и не очень) качестве. И конечно, музыка, которая тоже создает атмосферу веселого (а иногда и напряженного) "hack'n'slash-а". Всего 12 треков в тяжелом (но не брутальном) стиле, напоминает музыку из DMC 3. У нас в распоряжении есть несколько десятков способов уничтожения всякой нечисти: зажарить, взорвать, заморозить, подкинуть в воздух и там же расправиться, проверить сопротивляемость току в пару тысяч вольт и т.д. и т.п. Также есть возможность превращаться в темную или светлую форму (увеличивается скорость передвижения, количество ударов в секунду, количество трупов на квадратный метр...). Есть и десяток боссов (куда же без них), к каждому из которых нужен особенный подход. Также в игре практически нет никаких багов.

Ну а теперь перейдем к "минусам". Хочу сразу сказать, что игра линейна: чередование арен, боссов, заставок. Сюжет еле можно растянуть на полстранички, даже если учесть короткие перепалки с боссами. Цитата об игре: "две концовки, зависящие от игрока" — полное вранье, все концовки можно увидеть (они отличаются только финальным роликом) лишь после второго прохождения игры. Хоть сюжеты экшенов не должны быть остросюжетными романами, но сценаристы могли бы затратить и больше времени на сценарий (вдруг бы что-нибудь умное придумали!). Можно к недостаткам добавить небольшие арены и некоторые способы убийства боссов (по крайней мере, одного из боссов нельзя убить подручными средствами, вовремя не взяв один из навыков). И последнее — краткость игры, всего 5-8 часов тратится на прохождение (а хочется больше).



В итоге мы получаем хороший русский экшн в стиле аниме, отличное средство, чтобы отдохнуть, дать свободу спинному мозгу и отраду нашим глазам. Моя оценка игры — 8 баллов.

С уважением,
Пима (Младший)

Рубрика "Своя Колокольня" формируется из присланных в редакцию писем читателей. Данные материалы отражают личную точку зрения их авторов и могут не совпадать с мнением редакции. Просьба в своих статьях не использовать фразы или статьи целиком, опубликованные в других СМИ и интернет-ресурсах. Присылать материалы для рубрики "Своя Колокольня" следует на редакционный e-mail vr@nestormedia.com.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Акустическая система Microlab Solo-6: в царстве звука

Не удивлюсь, если окажется, что многие из нас знают о компании Microlab Technology исключительно благодаря линейке акустических систем Solo. Недорогие колонки на протяжении долгих лет эволюционировали и не раз назывались "народными". Solo-1, Solo-2, Solo-3, современные инкарнации этих моделей (с приставкой mkII и mkIII)... За отличные звуковые показатели эти системы даже поспособствовали рождению нового класса — мультимедийной Hi-Fi акустики. 2007-й год стал для microlab знаменательным — на рынок выпустили сразу четыре модели линейки "Solo": Solo-4, Solo-5, Solo-6 и Solo-7. Мне на тест попала модель под номером шесть, поэтому о ней мы и поговорим.



Золотая середина

Solo-6 сразу заставляет вспомнить о Solo-2 — наследственность не то что чувствуется, а буквально витает в воздухе. Боковые стенки двух колонок коричневые, "под дерево", а передняя и тыловая части — черные. По сравнению с предыдущими моделями, передняя защитная сетка колонки стала короче, появился небольшой регулятор громкости и голограмма, говорящая о том, что акустика разработана при участии Питера Ларсена (Piter Larsen), известного специалиста по акустическим системам. Регуляторы тембра высоких и низких частот расположены сзади, там же располагается радиатор пассивного охлаждения, винтовые зажимы хорошего качества и кнопка включения/выключения системы. Если учесть, что тембр приходится регулировать "вслепую", то стоит упомянуть, что производитель позаботился об этом неудобстве — задние ручки имеют фиксатор среднего положения. Подводя итог описанию конструкции колонок, отмечу излишнюю утопленность регулятора уровня громкости — пользоваться им не очень-то удобно, поэтому лучше предпочесть программное изменение громкости.

Предполагая, что читателям наверняка будет интересно узнать разницу между моделями обновленной линейки solo, расскажу о главных отличиях. Модели Solo с индексом от 4 до 6 разнятся размерами корпуса и низкочастотных/среднечастотных динамиков, а также мощностью усилителя. Самый "крутой" — у Solo-6, хотя тягаться с таковым у Solo-7 смысла совершенно нет — старшая модель, ко всему прочему, 2.5-полосная (младшие — "2-полосники"). Приобретать акустику нужно исходя из собственных предпочтений: хотите небольшие колонки с приличным качеством звука — подойдет Solo-4, имеете немало свободного пространства возле компьютера и хотите наполнить просторную комнату мощным саундом — Solo-7.

Возвращаюсь к попавшей ко мне на тестирование акустической системе. В комплект поставки Solo-6 входят сами колонки, акустический и межблочный сигнальный кабели, инструкция по эксплуатации. Подключить акустику к компьютеру и вставить шнур в розетку не займет много времени — разберется даже ребенок. Как это уже заведено, колонки экранированы и располагать их возле монитора можно безбоязненно.

Забегая немного вперед, скажу, что при тестировании я делал больший упор на игры, ограничившись поверхностным прослушиванием музыки и просмотром всего одного фильма. Для начала простой, на первый взгляд, вопрос — что требуется от хороших колонок? Хороший, качественный звук — ответит большинство из нас, и это будет совершенно правильно. Однако если не прибегать к помощи специальных программ для измерения объективных характеристик, мнение об одной и той же акустической системе может быть разным. Дабы не заполнять окрестные страницы малопонятными для многих таблицами, графиками и сложносочиненными фразами, я решил взять в качестве эталона чистый звук, без всяких примесей и намека на неестественность. На протяжении всего тестирования Solo-6 держалась молодцом, откровенно порадовав насыщенным звуком. Если не выкручивать громкость на максимум, звучание ровное практически на протяжении всего диапазона. Немало наслушавшись о якобы самом слабом звене Solo-6 — невыразительных басах, специально прослушал целый диск с тяжелой музыкой. Оказалось, что бас басу — "рознь, и у microlab в отношении низких частот одна из самых правильных политик — производитель делает ставку не на громоподобность звучания, а на его более четкое воспроизведение. В компьютерных играх дела обстоят лучше некуда, так как большой объем у колонок способствует "живому" звуку. Даже во время локального апокалипсиса на мониторе, акустика честно воспроизводит все звуки и не захлебывается. Единственное, за что стоит упрекнуть Solo-6, это характерный щелчок при включении/выключении — у качественной акустики его быть не должно.

Небольшая, на первый взгляд, эволюция динамиков и усилителя самым положительным образом сказались на акустической системе Solo-6, которая определенно сделала шаг вперед.

Антон Борисов

Боевая коллекция от Logitech

Компания Logitech готовит специальную коллекцию устройств к февральским праздникам. Среди них: мышь Logitech MX Air, клавиатура diNovo Edge и пульт дистанционного управления Harmony One.



В беспроводной лазерной мыши **Logitech MX Air** сочетаются футуристический обтекаемый дизайн с эргономикой, а с помощью инновационной системы отслеживания движения Freespace можно управлять компьютером прямо на диване, просто перемещая манипулятор в воздухе. MX Air позволяет по-новому взглянуть и на работу с Интернетом, и на проигрывание медиафайлов.

Стильная клавиатура **diNovo Edge** установлена на черное полупрозрачное акриловое стекло Plexiglas (отрезанное с помощью лазера от единого куска) и помещена в шлифованный алюминиевый корпус. Перемещение реализуется с помощью сенсорной панели TouchDisc, а естественное и плавное нажатие клавиш возможно благодаря системе Logitech PerfectStroke. Клавиатура diNovo Edge оснащена элементами управления мультимедиа, в ней нет необходимости заменять батареи, для этих целей в комплект входит зарядное устройство.

Пульт дистанционного управления **Harmony** One может заменить до 15 пультов дистанционного управления у вас дома. В нем возможен доступ к управлению домашним центром развлечений одним нажатием клавиши. Чтобы, предположим, просмотреть DVD-диск, достаточно коснуться сенсорного экрана — все остальное сделает пульт дистанционного управления Harmony One. Удобный дизайн, объемные кнопки с подсветкой, расположенные в логически-понятных зонах, позволят быстро найти нужный канал — даже в полной темноте.

ОБЗОР

Universe at War: Earth Assault

За последний год вышла тьма отличных RTS: сначала Company of Heroes, подобная крупнобюджетному голливудскому блокбастеру, затем пожаловал Крис Тейлор со своим эпичным Supreme Commander, в марте Electronic Arts познакомили всех желающих с Command & Conquer 3 и наглядно продемонстрировали, что пророки не умирают, ну а осенью подоспел сногсшибательный World in Conflict, показавший миру истинную мощь стратегий в реальном времени.

На фоне всего этого великолепия мало кто заметил анонс Universe at War: Earth Assault, разработчиком которой является студия Petroglyph Games (они уже познакомили нас со Star Wars: Empire at War), состоящая из бывших сотрудников Westwood Studios. А ведь мы помним времена рассвета братства НОД с Кейном во главе и времена Красной Угрозы со стороны Советского Союза. Понимаете, к чему я клоню? Вот именно — Westwood не может долго быть мертвой.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Petroglyph Games*
Издатель: *Sega*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Серия C&C, Star Wars: Empire at War*
Минимальные требования: *P4-2 Ghz, 512MB RAM, 128MB 3D Card*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2GB RAM, 256MB 3D Card*

Идентификация

Действие Universe at War: Earth Assault начинается в 2012 году, когда на Землю обрушиваются орды инопланетян — Иерархия (Hierarchy) пролетела десять тысяч световых лет отнюдь не для совместного распития прохладительных напитков. Население планеты начинает уничтожаться в геометрической прогрессии, и людям ничего больше не остается, как последовать в Шангрилу за динозаврами и прочими мамонтами. Но тут в конфликт вмешиваются Новас (Novus), затем Масари (Masari), у которых свои взгляды на политику захватчиков — война приобретает совсем другой масштаб. Да и внутри самой Иерархии не все в порядке, некоторые высокопоставленные чужие устали от бесконечной агрессии на любую разумную жизнь во Вселенной.

Разработчики одарили каждую воюющую сторону неповторимым стилем, и просто поражаешься талантливости людей, которые придумали и реализовали в игре три абсолютно разные фракции. Иерархия представляет собой эдакий сборник всех известных наших представлений об инопланетянах (ну, или почти всех). Огромные шагающие роботы, разные там треножники, летающие тарелки всех мастей и калибров, радиационные лучи, превращающие людей в зомби, маленькие серые человечки с черными глазищами в пол-лица, похищение коров и активное выжигание кругов на полях, ну, и так далее...

Новусы явно залетели на огонек прямо из японских мультиков про роботов-трансформеров — яркие и веселые цвета, гротескные, удивляющие, а порой, просто "шизофреничные" формы и углы. Масари же выглядят как помесь ацтеков, шумеров, египтян и других народов, якобы прибывших на Землю с других планет. Подробности о расах смотрите далее на полосе.

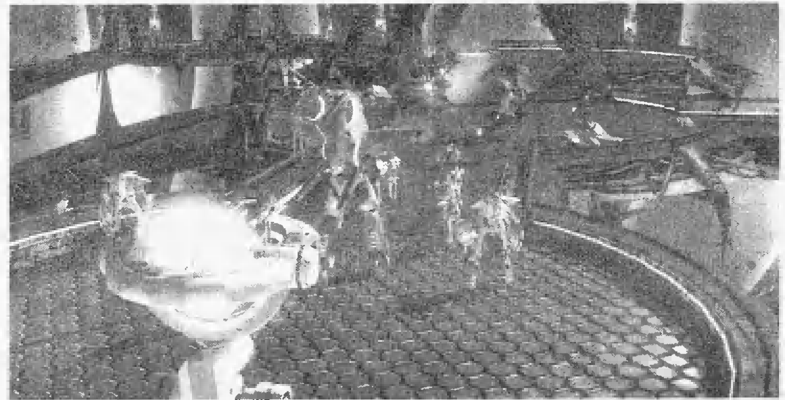
Подкрепляет положительное впечатление просто сногсшибательный заставочный ролик и потрясающая кинематографичность всего и вся. Конечно, присутствует некоторая пафосность, но в данном случае это скорее плюс, нежели минус.


На спецэффекты не поскупились.


Сейчас кому-то будет больно.


Сколько я зарезал, сколько перерезал...


Людей, кстати, тоже можно "перерабатывать".


В чреве Материнского корабля.

Интеграция

Геймплей Universe at War выстроен на старых-добрых, лишь немного видоизмененных и доработанных, стратегических правилах, основоположником которых является сам C&C — строим базу, развиваемся, обогащаемся. Особого недостатка в средствах вы не испытаете, так как "халявные" ресурсы в изобилии разбросаны по всей карте. Добывать драгоценную материю можно буквально из всего, будь то машины, постройки, отходы или, к примеру, коровы(!). На честно отобранные у землян "деньги" покупаем войска, затем выделяем подразделения резиновой рамкой и отправляем крушить вражеские баррикады. Однако о гигантских армиях можете даже и не мечтать: разработчики предусмотрительно ввели в игру лимит юнитов (впрочем, довольно сомнительный поступок). Любопытным выглядит небольшое древо технологий — дело в том, что вы можете исследовать ровно половину доступных апгрейдов, так что нужно заранее решить, в какую сторону развиваться. От вашего выбора зависит многое, поэтому в Universe at War к науке следует относиться предельно серьезно.

Боевая система до боли знакома, можно даже сказать, почти интуитивна для любого, хоть раз игравшего в RTS. Бронетранспортеры уничтожают пехоту, легкие танки — бронетранспортеры, тяжелые танки с легкостью разделываются с легкими, ну а суперюниты (супероружие) втаптывают в землю все, что только можно в нее втоптать. Но это на словах, на деле же управление войсками сводится к хаотичному клацанью мышкой, а главной целью является постройка двадцати самых мощных "танков" с последующим тотальным уничтожением базы противника.

Почти каждое подразделение имеет в загашнике одну-две спецспособности, вовремя и к месту пользуясь которыми, можно легко достичь победы даже в самых, казалось бы, проигрышных ситуациях. Лидером в этом плане являются высокотехнологичные Новус. Именно у них были обнаружены наиболее полезные и эффектные в визуальном плане перки — чего стоит только трансформация тяжелого шагающего танка в самоходное оборонительное устройство, покрывающее энергетическим щитом определенную территорию, или уничтожение пехоты прямо-таки в промышленных масштабах вращением штурмового истребителя вокруг своей оси. Каждая фракция представлена тремя героями, играющими на поле боя ключевую роль. Хотя из общей массы они выделяются лишь крепким здоровьем и большими пушками, а в остальном — вполне обычные вояки.

И все бы хорошо, но вот ИИ оставляет двоякое впечатление. С одной стороны, компьютерный оппонент вроде неплохо подкован в тактике и стратегии: умеет играть от обороны, в случае чего может отступить и перегруппироваться, подрывает вражескую экономику, атакует с флангов, ищет слабые места, без колебаний жертвует войсками для отвлечения противника и прочее. С другой — немного раздражают ситуации, когда ваши подопечные совершенно не хотят самостоятельно вмешиваться в кровопролитный бой, проходящий в двух шагах от их позиций.

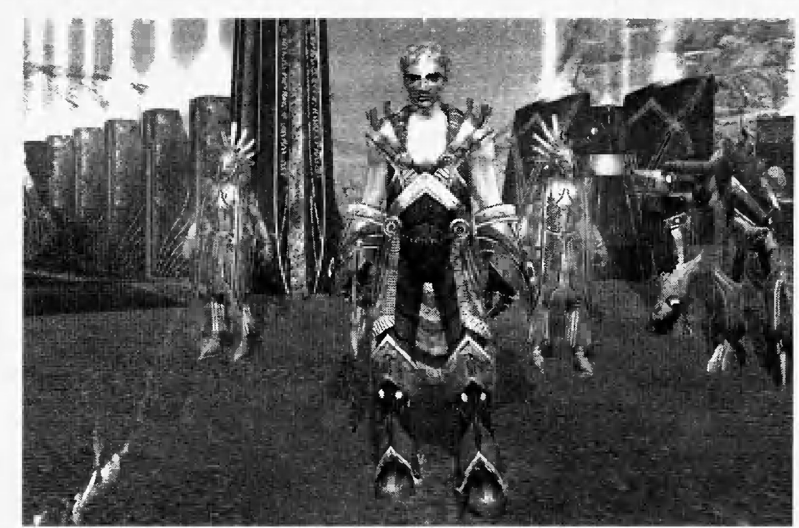
Ассимиляция

В режиме одиночной игры скучать не придется — во-первых, "скирмиш" с тем самым более-менее толковым ИИ, во-вторых, режим сценариев, являющийся собой смесь стратегии и планетарного завоевания а-ля Warhammer 40000: Dark Crusade, ну и, в-третьих, игровая кампания, на которой немного заострим внимание. Весомым аргументом в пользу полного прохождения оной является, на мой взгляд, вполне приличный по меркам стратегий сюжет плюс прекрасно срежессированные игровые уровни. Дух Westwood явно не давал покоя умельцам из Petroglyph Games, являясь в ночных кошмарах и показывая, как надо правильно делать по-настоящему интересные миссии: ве-


На пути такой "волны" лучше не стоять.



Режим планетарного завоевания.


Зисус. Принц Зисус.

селые, взрывные, иногда сложные, но никоим образом не скучные. На сюжетных картах Universe at War вас никогда не попросят просто уничтожить базу врага — все гораздо заковыристей. Собирание частей портала, диверсии, сопровождение огромного Ходуна, масштабное удержание позиций под атаками противника, своеобразная битва с "боссом", ну и управление толпами зомби, наконец! Более того, весь этот развеселый балаган разработчики то и дело разбавляют всякими "приятными" сюрпризами, будь то неожиданная фланговая атака подкреплений противника или более крутой поворот в событиях (когда вы впервые столкнетесь с принцем Зисусом, поймете, о чем я). Ну и еще один плюс — только в сюжетной кампании нам разрешат "порулить" остатками человечества, правда, недолго.

Плюс к тому в Universe at War просто шикарный мультиплеер, который главным образом представлен режимом планетарного завоевания, только в данном случае место электронных болванчиков занимают вполне живые люди. Проблема только, что Earth Assault использует популярный сервис Live. Поэтому, чтобы поиграть с каким-нибудь Хосе из Рио-де-Жанейро, придется ежемесячно выплачивать Microsoft полтора десятка грин. Зато, начиная с середины февраля, появится возможность как следует надрать пятую точку обладателям Xbox 360, доказав консольщикам, что в RTS удобнее играть мышкой, а не геймпадом.

Деградация

Выглядит Universe at War весьма симпатично, и не верьте скриншотам, экран вашего монитора буквально утонет в спецэффектах — все эти всполохи и всплески настолько яркие и веселые, что на остальное попросту не обращаешь внимания. Но если копнуть глубже, как следует приглядеться, то станет заметно, что моделям отчаянно не достает полигонов, а текстурам четкости. И что самое печальное, у игры с такой средненькой графикой ого-го какие требования. Плюс ко всему, Universe at War крайне паршиво оптимизирована и, при включении DX10-рендеринга (к слову, картинка почти не меняется), жестоко "тормозит" даже на "рекомендуемых" системах. Что уж говорить про "среднее звено" ПК...

Зато звук на высоте: от гарканий подчиненных до взрывов, выстрелов и других шумов — все громко, ярко и со вкусом. За музыку отвечал Фрэнк Клепаки, поэтому в совершенстве оной даже и не сомневайтесь (для несведущих: композиции мистера Клепаки вы могли слышать во всех проектах серии C&C, выпущенных под маркой Westwood).

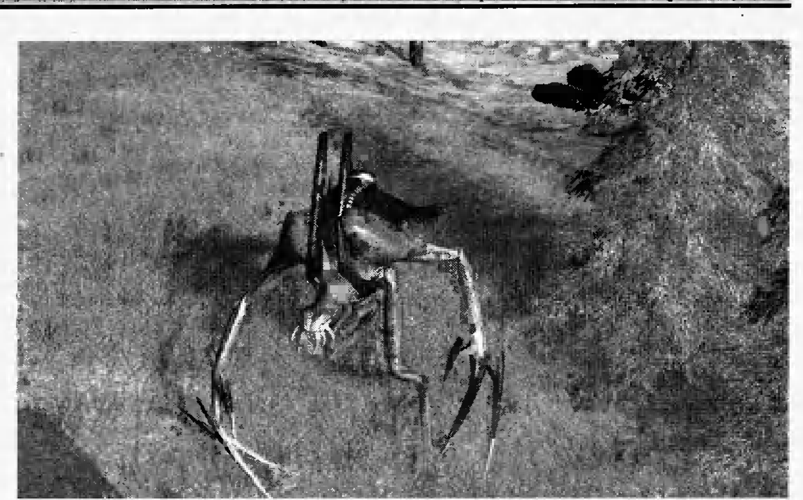
А вот за что разработчиков следовало бы наказать, так это за интерфейс. Ну зачем? Зачем надо было так приближать "игровую камеру" к земле? На экране едва помещается пара Ходунов либо два десятка танков. Плюс, разнообразные меню совершенно неинтуитивны — попробуй разберись, что там к чему. Как следствие, вместо того, чтобы просто вести своих бравых инопланетян к победе, вы полтора часа разбираетесь, как это сделать. Следует также поднять вопрос о целесообразности режима BattleCam — в нем камера, по идее, должна захватывать самые впечатляющие моменты сражений — толку от оного никакого.

Евгений Янович



Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)


Даже и не спрашивайте.


Фредди Крюгер жив!


Я чищу зубы мясом. И не жалуюсь.

РАДОСТИ

- **Кинематографичность**
- **Веселые игровые миссии**
- **Отличное звуковое сопровождение**
- **Фрэнк Клепаки в роли композитора**
- **Проверенный временем геймплей**
- **Стильные и проработанные игровые фракции**
- **Уйма спецэффектов**

ГАДОСТИ

- **Ужасная оптимизация**
- **Не очень современная графика**
- **Неоднозначный ИИ**
- **Платный мультиплеер**
- **"Криворукий" интерфейс**

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Достойная и интересная RTS (хоть и немного кривоватая и плохо оптимизированная) с весьма неплохой технической составляющей и, что самое главное, напоминающая нам о светлых временах Золотого Века Westwood. Хоть и без Кейна, зато с Фрэнком Клепаки. Однозначно должна быть в коллекции у любого уважающего себя ценителя жанра. Ну и остальные тоже не проходите мимо.

Иерархия (Hierarchy)

Союз рас-завоевателей, веками кочующих по Галактике в поисках цивилизаций, которые можно поработить либо уничтожить. И делают это инопланетяне отнюдь не из ненависти или злобы. Просто у чужих особый взгляд на жизнь, "спартанский" менталитет, если хотите — они не могут спокойно сидеть на месте, жажда сражений и побед раз за разом заставляет адептов Иерархии отправляться на поиски новых противников. Каждый пришелец рождается воином и воином умирает. В обществе Иерархии пропагандируются битвы, почитаются великие завоеватели и действует принцип абсолютной власти сильнейшего. Поэтому в рядах инопланетян царит железная дисциплина, каждый боец готов пожертвовать собой по приказу командира. Благодаря такой своеобразной жизненной философии, мощь Иерархии практически безгранична. Плюс, технологии и стиль ведения боя превращают армию пришельцев в несокрушимую машину смерти.

Основную ударную силу составляют так называемые Ходуны (Walkers) — здоровенные передвижные боевые платформы высотой метров в сорок, обладающие к тому же умопомрачительной огневой мощью, практически непробиваемой броней и отличной проходимостью (да-да, мееедленно перешагиваем через горные хребты, постройки, мосты и водоемы). Мало того, менять вооружение у этих красавцев можно прямо в процессе боя. В распоряжении каждого Ходуна имеется десяток точек-слотов, к которым при необходимости можно присобачить разнообразные пушки, защитные и ремонтные системы, а также устройства для вызова более мелких юнитов. (Иерархия на самом деле не производит войско, а телепортирует его прямо на поле брани с материнских кораблей, висящих на земной орбите). Становится понятно, почему разработчики ограничили максимальное количество Ходунов, одновременно находящихся на поле браны, тремя. Не сделай они этого — игровой баланс полетел бы ко всем чертям.

Новас (Novus)

Второй играбельной расой являются Новас (Novus) — содружество кибернетических разумов, давние противники Иерархии и, возможно, единственная цивилизация, которая пока не была ею уничтожена или порабощена. Главной целью роботов является процветание собственной расы — они не остановятся ни перед чем и уничтожат любого глупца, вставшего на их пути.

Основной "фишкой" этой воюющей стороны является единая энергетическая система а-ля "Периметр". То есть киборги при помощи невидимых для врага передатчиков строят своеобразную электрическую сеть, подключая к ней все свои постройки, которые попросту не будут функционировать без данной процедуры. Но самое главное — по отстроенной сети вы вольны в любых количествах перебрасывать юниты к подключенным зданиям или передатчикам, что позволяет практически мгновенно перемещать войска по карте. Играя за Новас, можно забыть про такие неприятные моменты, как неожиданная вражеская атака или разорение кровных перерабатывающих станций, находящихся за огневыми рубежами; можно безбоязненно нападать на противника, ведь чуть что — наши войска немедленно перегруппируются на заданном участке карты (разумеется, только при грамотно построенной энергосети). Второй "фишкой" Новас является патчинг (sic!). В любой момент вы вольны проапдейтить операционную систему, управляющую боем, используя одно из доступных обновлений (впоследствии можно использовать два патча одновременно). Провернув данную процедуру, вы наградите всех ваших подопечных новой броней, ускорением или другим полезным свойством. В итоге, роботы получились высокотехнологичной, мобильной и крайне коварной расой, живущей по принципу: "Война — фигня, главное — маневры".

Масари (Masari)

Эти таинственные пришельцы, познавшие секреты антиматерии, называют себя богами и про них мало чего известно, но, судя по внешнему виду, именно они являются древними инопланетными предками "земных" людей. К тому же Масари — давние враги Иерархии, поклявшиеся их уничтожить. Однако эти две расы связывает нечто большее, чем просто вражда...

Одним из основных отличий Масари от других воюющих сторон является способ обогащения. Если Иерархия и Новас добывают ресурсы из окружающих объектов (дома, автомобили, металлом, коровы), то наши божества собирают материю прямо из ничего, так что им можно забыть про охрану добывающих комплексов, спокойно расположив оные внутри базы. Следующий ключевой элемент армии Масари это архитекторы — избранные, познавшие все тайны антиматерии. По существу — обычные строители, однако эти работники не только умеют созидать или чинить, они также могут благоприятно влиять на работу всех ваших зданий, к примеру, уменьшать время постройки юнитов или улучшать сбор ресурсов. Ну и главной "фичей" Масари является возможность существования в двух режимах — светлом и темном (читай — в атакующем и в защитном). Первый позволяет вашим подопечным дальше видеть, больнее бить, быстрее бегать и, единицам, летать. Второй ничего такого не позволяет, зато награждает воинов и постройки энергетическим щитом, который здесь зовется Dark Matter Armor. Причем отдельно для каждого юнита выбирать режимы нельзя, если уж переключать — так всю армию.



Люди (Humans)



Спешу вас огорчить, на этот раз наша раса курит в сторонке — не по зубам пока человечеству межгалактические войны. Нет, конечно, люди как-то там сопротивляются, что-то уничтожают, кого-то спасают, да и свой харизматичный герой присутствует (с миниганом наперевес) — гомо сапиенсам даже целый пролог посвящен. Но затем человечество уйдет в тень, ибо негоже баловаться с водяными пистолетами, когда рядом взрослые инопланетные дядьки выясняют отношения, ведь так и по рогам получить не долго. Вы воочию убедитесь в слабости и ущербности людей, впервые столкнувшись с Ходуном Иерархии. Однако не стоит отчаиваться, ведь, как известно, нас крайне сложно истребить.

ОБЗОР

Juiced 2: Hot Import Nights

Как гласит народная пословица, свято место пусто не бывает. Оставивший городской стрит-рейсинг Need for Speed уступил дорогу Juiced 2, которая решила как следует "пропиарить" западное шоу Hot Import Nights. К сожалению для многих, сходство с оригиналом у второй части минимальное — если в Juiced можно было найти хардкорные элементы, то HIT предпочитает проверенную схему "тачки, деньги, девушки". При желании в таком подходе можно отыскать положительные моменты, но факты говорят об обратном — автоаркада появилась явно не к месту и не ко времени.

Жанр: *аркадный автосимулятор*
Разработчик: *Juice Games*
Издатель/в СНГ: *THQ/Buka Entertainment*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *Juiced, Need for Speed Underground 2, Need for Speed ProStreet*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 2.4 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb video, 5.7 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 3 GHz, 2 Gb RAM, 512 Mb video, 5.7 Gb free space*
Сайт игры: *www.juiced2hin.com*

Фальстарт

Пару лет назад Juice Games удалось, казалось бы, невозможное — Juiced избежала определения "клон Need for Speed" и бросила вызов даже матерым гонщикам, для которых финальная гонка в Most Wanted была плевым делом. Обуздать местный автопарк было непросто по причине высоких скоростей, капризности некоторых моделей и весьма "честной" на то время физики. Записанная в крепкие середнячки, Juiced недолго будоражила игроков и скоро была позабыта.

Анонсированная впоследствии Juiced 2 заручилась поддержкой американского автошоу Hot Import Nights, что явно пошло ей на пользу. Во-первых, отныне гонки по ночным городам приобретали осмысленность — такие состязания проводятся в действительности и принять участие в них может любой желающий. Во-вторых, решился вопрос по поводу лицензирования автомобилей — большинство американских и японских концернов согласились на присутствие в игре их моделей. Ну и, в-третьих, нас ожидало турне по столицам мира — Париж, Рим, Лондон с радостью распахнули двери перед ночными гонщиками.

Первое, на что обращаешь внимание при знакомстве с Juiced 2 — основательно переработанная система соревнований. Заездов стало определенно больше, мероприятия разбиты по лигам, попадаются случайные события. Для перехода из одной лиги в другую требуется выполнить определенный процент заданий и в завершение справиться с миссией повышения. Режимов... совсем немного — всего два. Впрочем, при ближайшем рассмотрении круговых гонок и дрифта оказывается, что по ходу заезда приходится выполнять сразу несколько задач. Стартовав, к примеру, в "Дрифте-ликвидаторе", вашему авто нужно не только финишировать первым, но и набрать определенное количество очков в управляемых заносах, а также не позабыть о развитии максимальной скорости на заданном отрезке трассы. Благодаря таким, казалось бы, несложным заданиям, гонка приносит массу адреналина и в какой-то степени отодвигает скуку.







Перерывы между решением турнирных задач проходят в гараже, где на купленный автомобиль можно установить сотни апгрейдов. Помимо разнообразных винилов, наклеек и стикеров (играющих лишь декоративную роль), машину можно модернизировать с помощью готовых комплектов управляемости, системы нитро, мощности и веса. Разработчики не позабыли и о готовых вариантах машин — на случай, если у вас нет никакого желания копаться во внутренностях железного коня, можно просто наведаться в автосалон.

Бороться с финансовыми трудностями можно не только с помощью самоличного участия в гонках — к вашим услугам режим зрительских ставок. Выбрав себе фаворита, делаем денежный взнос и пассивно наблюдаем за ходом заезда. Чтобы определить победителя было проще, Juice Games придумала систему ДНК — по сути, личную карточку каждого водителя. По мере вашего участия в гонках, игра будет самостоятельно подсчитывать количество пройденных поворотов, обгонов и столкновений. На основании этих данных формируется уникальный код, по которому остальные участники соревнований смогут узнать о вашем характере и стиле езды. К большому сожалению, на деле ДНК оказывается холостым выстрелом — в сингле по понятным причинам новшество не востребовано, а сетевой режим неприятно удивляет пустыми серверами.

В последнем прослеживается закономерность — Juiced 2 страдает от технических проблем и требует срочных патчей. При откровенно устаревшей графике, плохом портировании с Xbox 360 и трудностях при подключении руля, игра прожорлива до ресурсов, страдает падениями производительности и продвигает пока чуждый нам сервис Games for Windows — LIVE. С окончательными выводами пока подождем, но на мультиплеере пока ставим жирный крест.

Говорит и показывает HIN TV

При всех своих минусах Juiced 2 увлекает. За "картонными" зрителями и полуголыми девицами, расхаживающими возле спортивных автомобилей, скрывается настоящее дерби между пилотами. Ведомые искусственным интеллектом оппоненты в высших лигах практически не делают ошибок. Размышлять над откровенным использованием ими читов даже не хочется — куда интереснее перехитрить противника и, пускай и с пятого раза, праздновать заслуженную победу. Чтобы немного облегчить жизнь, можно нанять хорошего напарника — стоит такой недешево, однако процент удачно завершенных соревнований заметно увеличивается. В случае, если карабканье по карьерной лестнице надоело, можно обратить внимание на дополнительные соревнования или заключить пари с одним из пилотов. Последнее, кстати, является хорошим источником денег — некоторые сорви-головы ставят не только шуршащие бумажки, но и собственные машины.

На фоне случившегося не так давно Need for Speed ProStreet, приведенные выше аргументы в пользу Juiced 2 меркнут, но это вовсе не значит, что игре уготована незавидная судьба. Появятся патчи, оживет мультиплеер, возможно, мы даже услышим об анонсе третьей части. А пока... Если в ближайшее время имеете массу свободного времени, познакомьтесь с шоу под названием Hot Import Nights. Чем черт не шутит — вдруг найдете там что-нибудь интересное.

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"



РАДОСТИ

Неординарный подход к известным режимам гонок
Неплохой дизайн большинства трасс
Лицензированный автопарк

ГАДОСТИ

Устаревшая графика
Страдающий от падения производительности движок
Вялый саундтрек

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Juiced 2: Hot Import Nights не оправдала возложенных ожиданий, однако от полного провала ее спасает реиграбельность и несколько важных нововведений. Исключившие этот автосимулятор из своего "рациона" игроки многого не потеряют, однако любителям гонок стоит попробовать — у Juice Games припасено для них несколько интересных деталей.

ОБЗОР

Обитаемый остров: Землянин



"Обитаемый остров: Землянин" — последний проект по знаменитому роману братьев Стругацких. О разработке адвенчуры стало известно давно, причем в январе 2007-го года в ВР было опубликовано интервью со Step Creative Group — создателями интерактивной истории приключений Максима Каммерера. Несмотря на обещания сохранить атмосферу оригинального произведения и предоставить интересную игровую механику, поводов для волнений за качество квеста было предостаточно. Например, шутер "Обитаемый остров: Чужой среди чужих" обернулся форменным "волкодавом" и продемонстрировал наплевательское отношение к первоисточнику. Впрочем, не будем о грустном — явных промахов у разработчиков "Землянина" до сих пор не было, а их предыдущие работы ("Звездное наследие" и "Вечера на хуторе близ Диканьки 1-2") оставили хорошие воспоминания.

Жанр: *квест*
Разработчик: *Step Creative Group*
Издатель: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *"Звездное наследие", "Culpa Innata: Презумпция невиновности", Myst 5: End of Ages*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 2.3 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 2.4 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb video, 2.3 Gb free space*
Сайт игры: *http://stepgames.ru/projects.php?id=7*

Прибытие

Завязка "Землянина" один в один копирует начало "Звездного наследия". В результате аварии главный герой истории, Максим Каммерер, совершает вынужденную посадку на неизвестной планете. Осмотр места приземления позволяет предположить о существовании на планете разумной жизни, на поиски которой вскоре приходится отправляться — поломка оказалась столь значительной, что корабль взорвался.

Дальнейшее изучение планеты Саракш отличается неспешностью — геймплей не выходит за рамки привычной квестовой механики. С первого взгляда в "Обитаемом острове" угадываются черты Myst'a — на окружающий мир игрок смотрит от первого лица, а интерфейс практически не дает о себе знать. К счастью для многих, встречающиеся задачки заметно легче "мистовских" и имеют вполне логичные решения. Часть ответов на вопросы можно почерпнуть из дневника Максима — остальные подсказки озвучиваются либо непосредственно в инвентаре, либо при попытке взаимодействия с окружающими предметами.

Сохранность атмосферы оригинала обеспечивается простыми, на первый взгляд, приемами. Во-первых, закадровым голосом, который комментирует текущую ситуацию и описывает окружающую Максима обстановку. Во-вторых, записями в дневнике главного героя — порой они откровенно цитируют первоисточник. Самое любопытное скрывается в диалогах "землянина" с местными — разработчики проделали немало "внекнижной" работы, в результате чего жители планеты разговаривают по-саракшски. Насколько сложно озвучить такой текст и сохранить при этом интонацию — можно только догадываться.

Постыдного для квеста пиксельхантинга в "Обитаемом острове" немного, большинство головоломок решается благодаря логике. Что интересно, перечитанный накануне роман Стругацких практически не помог в прохождении адвенчуры — при решении очередной задачки все игроки находятся в равных условиях. Другое дело, ключевые персонажи игры, которые узнаваемы с первого взгляда и имеют достаточно четкую жизненную позицию. Крайне неразговорчивая Нола, прирожденный вояка ротмистр Чачу, добродушный Гай и кроткая Рада — все они словно сошли со страниц книги и живут новой жизнью.

Знакомых по "Звездному наследию" экшен-сцен в "Землянине" действительно не оказалось, что, на мой взгляд, положительно сказалось на геймплее. Зато крайне интересной оказалась идея смены внешнего облика. До постоянного переодевания, которое было возведено в абсолют в RPG "Трудно быть богом", дело не доходит — необходимость поиска одежды логично объясняется текущей ситуацией и не вызывает вопросов. Обещанные экшен-вставки встречаются крайне редко, не приводят к смерти Максима и смотрятся довольно-таки органично в общем контексте. Авторы адвенчуры отказались от моды на заимствование элементов из The Sims — главному герою не надо думать о еде, отдыхе и запасе выносливости. Жалеть об этом не приходится, так как внимание не сосредотачивается на мелочах и прочей ерунде.



Есть контакт!

"Самописный" движок "Обитаемого острова" вызвал двойственные впечатления. Локации, к созданию которых приложил руку Илья Чудаков (талантливый геймдизайнер Step Creative), выглядят бесподобно — деревья, трава, какие-то наросты мха на камнях стремятся к фотореалистичности и вполне могут потягаться с тем же Myst'ом. Пожалуй, лучшим комплиментом геймдизайнерам Step Creative Group станет тот факт, что большинство экранов "Землянина" так и просится на рабочий стол в качестве фоновой картинки. Но когда дело доходит до появления в кадре одного из персонажей, то тут, что называется, полный швах. Для начала, в глаза бросается рваная анимация, из-за которой собеседники походят на деревянных болванчиков. В такие моменты вспоминаются такие образчики современной контркультуры, как "Ядерный титбит 2" — с его нескладно двигающейся главной героиней. Нехорошо получилось и с детализацией моделей — не знаю, как Максима, но направленное на меня Зефом квадратное дуло пистолета чуть не заставило свалиться со стула.

Комфортному времяпровождению также мешают "жучки", не выведенные бета-тестом. Пару раз отказывался срабатывать триггер — продвинуться дальше по сюжету не представлялось возможным и через некоторое время появлялось сообщение о критической ошибке. Явная проблема у "Обитаемого острова" и с ресурсами, которые он, как и большинство отечественных игр, использует нерационально. Как и в случае со стратегией "7.62", продолжительная игра приводит к длинным загрузкам, а то и вылету в "Окошки" с сообщением о недостатке памяти. На момент написания материала патчей к "Землянину" так и не появилось — так что пока ждем.

Наконец, последние пару замечаний. Интуитивное управление и легкость в освоении игры соседствуют с постоянными поисками выхода из локаций. Вместо решения очередного паззла приходится бешено вращать камерой в поисках следующего места назначения Максима. Есть несколько вопросов и к озвучке персонажей — в диалогах встречается переигрывание или, наоборот, полная апатия к главному герою.

Безусловно, в "Обитаемый остров: Землянин" нужно играть — хотя бы ради того, чтобы узнать, как правильно делать квесты по знаменитым произведениям. Эта адвенчура хоть и не принадлежит к категории высокотехнологичных проектов, но радует отлично переданной атмосферой, яркими персонажами и интересным сюжетом.

Антон Борисов

Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"





РАДОСТИ

Атмосферность игры
Бережное обращение с первоисточником
Оригинальный подход к некоторым головоломкам

ГАДОСТИ

Отвратительная анимация
Проскальзывающая фальшь в озвучке ключевых персонажей
Плохая оптимизация движка

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

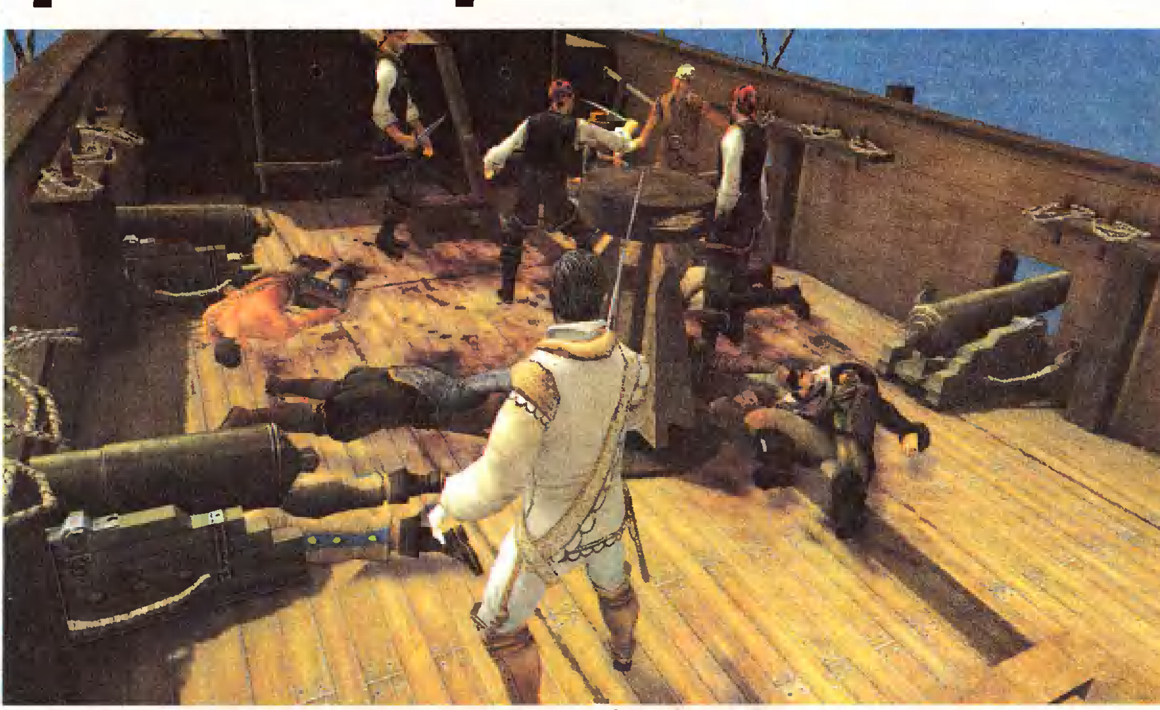
Отечественный квест по мотивам одного из лучших произведений Стругацких, который ни в коем случае нельзя отнести к категории "руссо квесто". Встречающиеся недочеты компенсируются тем, что принято называть "атмосферой". Если соскучились по традиционным адвенчурам и желаете приятно провести зимний вечер — "Обитаемый остров: Землянин" станет неплохим выбором.

ОБЗОР

Корсары: Город Потерянных Кораблей

В марте прошлого года на прилавках магазинов появилась игра "Корсары: Возвращение Легенды" от молодой студии Seaward. Что примечательно, в К: ВЛ не было сюжета как такового — с самого начала приключений игрок волен был плыть куда хочет и делать что хочет. Можно было стать в меру честным торговцем, перепродавая товары и следя за ситуацией на рынке. Никто не мешал поднять Веселого Роджера и грабить тех самых в меру честных торговцев. Ну или, к примеру, поступить на службу к одной из доминирующих на архипелаге морских держав. Опьяняющая свобода манила, интересные квесты и проработанный геймплей не позволяли скучать — "Корсары: Возвращение Легенды", словно Сирены, захватывали потенциальных мореходов и долго не хотели отпускать. Однако сжатые сроки не позволили разработчикам выложиться по полной и часть интересностей пришлось оставить для аддона, вышедшего в конце 2007 года.

Жанр: *RPG-симулятор пиратской жизни*
Разработчик: *Seaward*
Издатель: *Акелла*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Sid Mayer Pirates, Головорезы: пираты XIX века*
Минимальные требования: *P-4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB video*
Рекомендуемые требования: *P-4 2,5 GHz, 1 GB RAM, 128 MB video*



***

По сути, "Город потерянных кораблей" — это никоим образом не продолжение "Возвращения Легенды", а просто улучшенная ее версия. Полгода разработчики студии Seaward.ru работали не покладая рук, чтобы, наконец, создать тех "Корсаров", которых мы так ждали.

Начинается все так же, как и прежде, — выбираем одного из трех доступных персонажей, подгоняем его характеристики под себя и отправляемся навстречу к приключениям. С одной лишь оговоркой — выбрав своим протагонистом Питера Блада, вы попадете в рабство, из которого, естественно, неплохо бы бежать. Прямо как в "Одиссее капитана Блада" (приключенческом романе Рафаэля Сабатини), но только до побега с Барбадоса, дальше — свобода, остальные же герои начнут игру так же, как и в "Возвращении Легенды". Вообще история Блада весьма увлекательна — каждый сюжетный квест за него продолжителен, интересен и имеет несколько вариантов прохождения.

Кроме истории про беглого капитана-раба, в новых "Корсарах" нас ждет еще много чего — теперь мы, наконец, сможем опробовать полноценную пиратскую квестовую линейку, отыскать Затерянный Город, разгадать тайну загадочной "Синей птицы", посетить Теночтитлан, столкнуться в нем с мистическими существами индейских верований и многое другое. Но самой главной сюжетной достопримечательностью игры, несомненно, является квест о Городе Потерянных Кораблей — зловещей пристани, куда попадают затерявшиеся в Карибском море суда. "Остров" по-своему интересен, манит своей историей и загадочностью. И хотя площадь новой локации исчисляется 15 полузатонувшими лоханками, она берет своей небывалой проработанностью и мистической атмосферой. Тут следует отдать должное дизайнерам — ребятам в полной мере удалось сделать "Город Потерянных Кораблей" настолько неприветливым и неуютным, что желание поскорее свалить из этого проклятого места появляется с самой первой минуты пребывания на "плавучей тюрьме".

Помимо увлекательных сюжетных линеек, разработчики добавили новые генераторы квестов в городах — к примеру, поиски драгоценных камней или охоту за кораблями. Суть последнего в том, что вам не сообщается точное местоположение цели — искать придется по всему архипелагу, прямо на глобальной карте. Разнообразные неожиданности не дадут заскучать во время выполнения заданий. В остальном же — все как обычно: берем задание, мчимся его выполнять (плывем или бежим — зависит от ситуации), попутно сражаясь со случайными противниками.





***

Геймплейная составляющая тоже претерпела кое-какие изменения и добавления. К примеру, появились "квестовые" офицеры — суровые и опытные вояки с потрясающими характеристиками, которые никогда вас не покинут и денег не возьмут. Но, во-первых, этих бойцов нелегко отыскать, а, во-вторых, непросто перетянуть на свою сторону. Хотя, поверьте бывалому корсару, эти ребята стоят потраченных усилий. Разработчики ввели в игру новый вид NPC — мушкетеров, суровых парней, вооруженных стрелковым оружием и предпочитающих держаться в стороне от общей потасовки. Не стоит забывать о них — один выстрел из мушкета способен уложить почти любого и бьют эти мини-пушки очень далеко. А вот в ближнем бою мушкетеры мрут как мухи, так что не зевайте, много двигайтесь, и тогда, может быть, останетесь живы. Стрелков также можно нанять к себе в команду, однако при абордаже они будут скорее обузой, нежели толковыми бойцами.

Специально для неопытных, но жаждущих наживы корсаров разработчики добавили новый класс кораблей. Бригантины и баркентины станут надежной опорой кровожадных пиратов на протяжении большей части игры — быстрые, маневренные и, самое главное, не требующие заоблачных значений в навигации. Кстати, в отличие от "Возвращения Легенды", в "Городе Потерянных Кораблей" вы не сможете пересесть на корабли передовых классов ни на ранних, ни даже на средних стадиях игры — штрафы будут просто сумасшедшими, да и денег на содержание не напасешься.

Был основательно доработан "морской" ИИ — противник больше не застревает в берегах, гораздо более умело маневрирует, подстраивается под направление ветра, заманивает в "клещи" и никогда не лезет на рожон. А вот в рукопашных схватках электронный болванчик по-прежнему ведет себя весьма неадекватно.



***

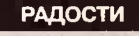
За графическую часть отвечает все тот же движок Storm 2.x версии, видимо, заключивший сделку с дьяволом. Ибо, несмотря на свой престарелый возраст, пороху в его пороховницах еще хватает — вода выглядит отлично (не Crysis, конечно, но все же сойдет), модели тоже ничего, имитация глобального освещения, отражения, лже-затенение объектов, неплохие текстуры. А погодные эффекты вообще в состоянии направить вашу нижнюю челюсть в занимательное путешествие к крышке стола. Особенно это касается всяких там рассветов-закатов и разнообразных бурь-тайфунов. В целом картинка, конечно же, не next-ген с труднопроизносимыми технологиями, но и отвращения не вызывает — симпатично, короче. Но возраст все же дает о себе знать, невольно скучаешь по привычному уже HDR, третьим пиксельным шейдерам, восьмикратному сглаживанию и высоким разрешениям.

Еще следует поблагодарить разработчиков за живой и настоящий звук. Так и хочется иногда выйти в открытый океан, закрыть глаза и наслаждаться мягкими, умиротворяющими звуками моря, поскрипываниями корабельных досок, шелестом парусов на ветру. А как во время боя громыхают орудия! А вот озвучка реплик снова подкачала — как и в "Возвращении Легенды" NPC встречают нас одной дежурной фразой типа "хорошая погода, капитан", а затем хранят гробовое молчание вплоть до завершения диалога.

Ну и, наверное, самая главная болезнь отечественных проектов, от которой страдает большинство игр, разработанных на территории СНГ, — обилие багов, как и мелких так и критических. Не обошла эта хворь и новых "Корсаров". Раз на раз не приходится, конечно, но бывает и вылет на рабочий стол случится, а бывает и скрипт не сработает. Но все это излечимо патчами, коих к моменту написания статьи набралось уже два.



Евгений Янович



РАДОСТИ

- **Новые увлекательные квестовые линейки**
- **Игровой мир, живущий независимо от героя**
- **Интересная ролевая система**
- **Захватывающие морские сражения**
- **Отличная реализация погодных эффектов и водной глади**
- **Потрясающий звук окружения**
- **Дух приключений**

ГАДОСТИ

- **Устаревшая графики**
- **Бедная озвучка диалогов**
- **Обилие багов**

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Практически идеальный проект про парусники и пиратов — играть в любом случае, потому что в ближайшее время ничего подобного вы нигде не увидите. Так что, набирай команду и вперед, на встречу к приключениям, капитан.

ИТОГИ

2007-ой год выдался богатым на события, не так ли? Наконец-то вышел S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, который большинством игроков был уже давно похоронен, многие сериалы получили свои замечательные продолжения, а разработчики наконец-то снова начали мыслить креативно, совмещая коммерцию с творчеством. А какой выдающейся получилась осень! Пожалуй, в игровой индустрии не было еще такого жаркого периода — по крайней мере, в последние годы. Продолжил свою эволюцию жанр шутера, постепенно возрождаются квесты и адвенчуры, возвращают свои позиции разномастные стратегии... В общем, сплошной прогресс.

Но самое главное — то, что мы провели еще один год вместе. Помните: наша команда работает для вас и только для вас. Как говорится, for gamers, by gamers. Особо попотеть нашим авторам пришлось осенью — и мы рады, что их труды были оценены по достоинству.

Итак, пришло время подвести итоги этого сумасшедшего года — и мы представляем вашему вниманию результаты читательского (т.е. вашего) и авторского голосований. В первом приняли участие около тысячи человек, а в последнем — десяток с гаком авторов "Виртуальных радостей".

Хороших вам игр в этом и последующих годах — и пускай каждая зима, весна, лето и осень всегда будут жаркими в геймерском плане! И, конечно же, оставайтесь с нами!

Навеки ваши, "Виртуальные радости":).

ИГРА ГОДА

Выбор редакции
Игра года. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Претенденты: Call of Duty 4 — Modern Warfare, Crysis, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, Bioshock, The Witcher, Half-Life 2: Episode Two

Выбор читателей
Игра года. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

место	голосов	игра
1	280	S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl
2	158	The Witcher
3	105	Call of Duty 4 — Modern Warfare
4	91	Half-Life 2: Episode Two
5	77	Crysis
6	54	Bioshock
7	25	Unreal Tournament 3
8	22	Clive Barker's Jericho
9	22	Portal
10	22	Gears of War
Всего проголосовало 930человек		

Сказать, что 2007 год был богат на отличные игры, значит не сказать ничего, достаточно просто вспомнить масштабный игропад, случившийся осенью — такого насыщенного потока маститых шедевров не было уже лет 5. Почетную бляху "Игра года" хочется вручить чуть ли не каждому пятому проекту, в отличие от 2006 года, когда и выбирать-то было особо не из чего.

Взгляните хотя бы на претендентов — каждый из них предлагает нам что-то свое, уникальное и неповторимое. Call of Duty 4 — Modern Warfare — ураганный игровой процесс, Crysis — суперсовременную графику (и суперсовременные системные требования), BioShock — стильный дизайн всего и вся, The Witcher — отлично проработанный мир по вселенной Сапковского, Half-Life 2: Episode Two — практически идеальный баланс игровых элементов и долгожданное продолжение приключений уже полюбившегося нам физика-очкарика. Но никто из вышеуказанных не в состоянии тягаться с нашим чемпионом. Не потому, что они хуже — совсем нет... Однако, играя в S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, ты буквально всем телом ощущаешь гнетущую атмосферу Зоны, дергаешься при каждом шорохе, внимательно приглядываешься к каждой мелочи, остерегаясь аномалий. Ты осознаешь свою незначительность на этом умирающем клочке Земли, — и понимаешь, насколько этот мир не похож на тот, что за окном, и тебя передергивает от осознания его обреченности. Даже если бы кроме атмосферы в S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl не было ничего, игра все равно могла забрать бы себе лавры победителя. Но нет, все на месте — отличная современная графика, увлекательнейший игровой процесс и небывало реалистичный звук. И пусть мы ждали его более шести лет — это стоило того.

Что касается читательского голосования, то результаты, как говорится, перед глазами — комментарии излишни. Хотелось бы только отметить три любопытных факта. Во-первых, верхушку пантеона занимают проекты, разработанные в Восточной Европе, а это значит, что наши соседи, наконец, научились делать отличные игры. Ну и, во-вторых, 9 номинантов из десятки лучших являются экшенами (причем 7 из них — от первого лица), что ясно дает понять, какой жанр доминирует в последнее время. Но самое главное то, что от приключений Меченого без ума не только игровые журналисты, но и рядовые игроки — посмотрите результаты читательского голосования: S.T.A.L.K.E.R. набрал почти в два раза больше голосов, чем его ближайший соперник The Witcher. Видимо, проекту GSC Game World больше не надо ничего доказывать, народную любовь он уже завоевал. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl — главная игра 2007-го года.





ФИЛЬМ ГОДА

Победитель:
"Пираты Карибского моря: На краю света"

Место	Голосов	Название
1	103	Пираты Карибского моря: На краю света
2	94	Я — легенда
3	86	300 спартанцев
4	61	Трансформеры
5	58	Крепкий орешек 4.0
6	53	12
7	29	Симпсоны в кино
8	29	Обитель зла 3
9	29	1408
10	28	Престиж
Всего проголосовало 707 человек		

Для кинематографа седьмой год второго тысячелетия выдался весьма насыщенным. Он расщедрился на почти десяток кассовых фильмов-аттракционов и еще больше проникновенных авторских картин, поразил количеством самого разного рода экранизаций (книг, комиксов), не обошлось без неожиданных успехов и провалов. Отлично показала себя и российская киноиндустрия: налицо сильный прогресс в плане коммерческого кино.

Вследствие с указом шеф-редактора на нашем сайте было организовано специальное голосование за лучший фильм ушедшего года. Номинантами стали фильмы, хотя бы раз попавшие в первую пятерку в кино-параде, а также те, кого мы посчитали достойными (передаем привет товарищу Лоуренсу). Жанр значения не имел, возможность давалась всем, начиная от "кина не для всех" до мультфильмов и блокбастеров.

В голосовании приняли участие 707 человек, и каждый голосовал только за одного любимца. Как видим, первая тройка серьезно оторвалась от остальной группы. "300 спартанцев" и "Я — легенда" умудрились обогнать и "Джона Маклена 4.0.", и номинанта-и-лауреата-тучи-премий "12", и пок-корн-фильм "Трансформеры", но поклонников "Пиратов Карибского моря: На краю света" среди наших читателей оказалось немного больше.

Джек Воробей и остальная братия действительно были хороши в этом году. В совместном проекте Джерри Брукхаймера и Гора Вербински есть все, что нужно для добротного развлекательного художественного фильма: и неподражаемая игра актеров, в особенности всеобщего любимца Джонни Деппа, и головокружительные спецэффекты, цепляющие даже эстетов, и грамотно поданный сюжет, поражающий насыщенностью действий, внезапными поворотами и увлекательными диалогами, и романтичная атмосфера тех времен, когда, бороздя океан, можно было наткнуться на корабль с Веселым Роджером, а легенды были больше, чем легендами.

"Пираты Карибского моря: На краю света" — лучший фильм года по версии читателей "ВР".

ИТОГИ

Лучший TPA
Победитель: Gears of War

Претенденты: Kane and Lynch: Dead Men, Overlord, Stranglehold, Lost Planet: Extreme Condition, Tomb Raider: Anniversary, Resident Evil 4

Где-то в непризнанном центре Европы (точные координаты смотреть на последней странице внизу), на перекрестке всех дорог, вдали от пыльных, шумных мегаполисов и американских джунглей, вдали от далеких холодных планет и фэнтезийных ландшафтов с полуразрушенными башнями собрались девять бойцов, лучшие из лучших. Для чего собрались? Так, посидеть за столиком в уютной компании, выпить рюмку чая и проголосовать, чье боевое искусство совершеннее. Только проголосовать! Кто же знал, что этого психопата заклинит?

Отсутствовавший пару минут Линч с криком выскочил из туалета с ружьем в руках. Восприняли его всерьез уже после того, как соблазнительная Лара Крофт распласталась на полу с застывшим удивленным взглядом. Линч вскочил на стол и начал беспорядочную пальбу. Воцарилась паника. Взбешенный Кейн, ужасно матерясь, кинулся под стол, откуда иногда высовывался пострелять. Повидавшему и пострелявшему стольких монстров Леону Кеннеди не повезло: скрываясь от пуль, он прыгнул прямиком за ним — и его встретило горячее дуло пистолета, незамедлительно раскалившееся еще более.

Текила долго прыгал и кувыркался по помещению, круша все вокруг и создавая хаос, но неудачное приземление на рогатый шлем Оверлорда решило его дальнейшую судьбу. Сам веселый злодей, обалдевший от творящегося беспредела, продолжал сидеть с трупом на голове. Ибо ничего не мог поделать — миньоны не приходили на помощь. Он бы так и дальше сиживал на стуле, укрываясь Текилой, если бы из-под стола не вылез Кейн...

Вот Уэйна Холдена укокошили вовсе не смертники, а парочка из отряда "Дельта", прятавшаяся у дверного прохода и стрелявшая из-за угла. Действовали они четко, быстро и очень профессионально. После того, как расправились с Уэйном, "сняли" вертящуюся юлу с ружьем под именем Линч. А вот Кейна, обложившегося под столом мертвецами, выманить им все никак не удавалось, несмотря на все старания. В конце концов, бойцы открыли огонь по ножкам стола, тот рухнул — и с ним был Кейн таков...

Gears of War можно считать венцом поджанра "экшен от третьего лица из-за укрытия". Умненький искусственный интеллект, доставляющий массу хлопот к нашему удовольствию (вы не подумайте, мы не извращенцы какие), не опустившийся до банального игровой процесс, где для прохождения еще требуется включенный мозг. Не игра, а уйма положительных эмоций на широком гейм-дизайнерском блюдце.





Лучшая adventure
Победитель: Sam & Max: Season 1

Претенденты: Penumbra: Overture — Episode One, Runaway 2: The Dream of the Turtle, Scratches: Director's Cut, Sherlock Holmes: The Awakened

После щедрого для всех поклонников приключенческих игр 2006 года, последовал скудный и мелочный 2007-ой. Ей-богу, стоит надавать по ушам тому, кто придумал понятие "статистика". Процент адвенчур среднего и ниже качества настолько велик, что его стоит озвучивать только под угрозой смертной казни (за какие-то цифры погибать — это несерьезно). Только пять из них заслуживает того, чтобы номинироваться. И, к сожалению, они все такие разные, разнообразные! Впору разрываться на части.

Небольшое продолжение к успешному инди-квесту Scratches: Director's Cut раскрыло полностью потенциал оригинала и показало, что разработчики могут работать еще качественнее, еще лучше пугать и создавать эффект полного присутствия. Однако, черт возьми, добавка маловата! Для увядавшего сериала Sherlock Holmes новый The Awakened стал вторым дыханием, вернув к жизни почти откинувший копыта брэнд. Увы, но ничем особым, кроме небольшого копирования Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, он не запоминается. Двухмерный Runaway 2: The Dream of the Turtle забавен, красив, но временами нуден и, скорее, для фанатов оригинала. Зато Penumbra: Overture предоставляет возможность ощутить мурашки на спине и решить достаточно оригинальные паззлы и задачки. Ей не хватило чуть-чуть, эта игра всего лишь пролог, начало сериала, где до финала далеко, всего лишь дебют, а впереди еще эндшпиль и миттельшпиль.

Нет, мы не противники сериальности как таковой. Но в некоторых случаях она лишь портит впечатление от очередного игрового творения. А для некоторых — стала плюсом и одной из главных фишек — в Sam & Max. Внештатные детективы Сэм и Макс, два легендарных персонажа, триумфально вернулись в каждый дом, в каждый компьютер и на монитор. В парочке часов, уходящих на один эпизод их абсурдных приключений, тьма злободневного юмора, стеба и приколов, карикатурный узнаваемый стиль, простые и не очень головоломки и море позитива. Приятно, когда старые герои возрождаются из пепла столь красиво. Тут рукой подать до веры в чудо.

Лучший FPS
Победитель: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Претенденты: Clive Barker's Jericho, BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Unreal Tournament 3

Поклонники шутеров от первого лица в прошедшем году только успевали радоваться выходам шумных, многообещающих игр. Вышло их море, среди которого однозначных победителей не наблюдалось. Возник вопрос: кто же самобытнее?

Новый этап эволюции Call of Duty показал все лучшее, что было в серии. Кинематографичный и четко расписанный по нотам геймплей доставляет много удовольствия тем, кто не хочет загружать себя заумностями и хочет просто отдохнуть. Но в его случае верно выражение: легко играется — легко забывается. Modern Warfare не привнесла в жанр ничего нового, ничем не удивила, а только доставила удовольствие. То же относится и к долгожданному революционеру Crysis. Увы, дворцовый переворот имел место только в области видеокарт и процессоров, а как игра Crysis оказался даже похуже, чем идейный предшественник Far Cry. Монотонный и скучный, он лишь временами похож на обещанный сногсшибательный блокбастер, где все рушится, взрывается, стреляет... Фанаты крикнут: "А как же графика?!". Ответим: см. соответствующую номинацию. Unreal Tournament 3 явил миру хорошо сбалансированный и ураганный мультиплеер, но с синглом, при всех стараниях разработчиков, как-то не сложилось. Несколько десятков миссий, несмотря на наличие какого-никакого сюжета, напоминали о матчах с ботами. Причем, не шибко разумными.

Наиболее серьезно рассматривались три кандидатуры.

Первым был товарищ BioShock, хвастающийся интересным сплавом игрового процесса обычной "стрелялки" и ролевых элементов. Многообразие плазмидов, всяческих тоников позволяло развлекаться в подводном городе долгое время. К превеликому сожалению, дикий респаун, проявляющийся к финалу, способен утрамбовать в землю все хорошие впечатления, полученные в первой половине игры. Тут еще Live-Chamber значительно упрощали игровой процесс, превращая игру чуть ли не в аркаду. Фанаты крикнут: "А как же дизайн?!". Ответим: снова вы не по адресу.

Не менее серьезен был Clive Barker's Jericho. Коридорный, линейный, но он во всей красе показал, что значит истинное "мяяяясооо". Жестокий и безжалостный боевик не для слабонервных. В этой игре каждый новый бой — как последний.

Но "красно-пролетарский" S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl зацепил нас больше "буржуйских" проектов. Несмотря на хромую ролевую систему, на малое количество квестов, украинская игра отличалась хорошим искусственным интеллектом противников, добротным шутингом и столь затягивающей атмосферой, что обскакала остальных конкурентов. В отличие от BioShock, CoD4 и многих других этот шутер хочется проходить еще и еще, не взирая на недостатки.





Лучшая стратегия
Победитель: World in Conflict

Претенденты: Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Supreme Commander, Кодекс войны, Europa Universalis 3.

Стоит только объединить различные виды стратегий в одну номинацию, как резко становится видна переменчивость этого жанра. Еще совсем недавно на вершине славы были "Герои 5", а уже в 2007 году все удачные релизы отличались от "Героев", как танк от коня. Вместо фэнтези — ближайшее будущее, раскрашенное рукой Ларри Бонда, Тома Клэнси и других сценаристов в мрачные краски мировых ядерных войн, вместо пошаговости — управление в реальном времени, вместо неторопливых расчетов — динамичный геймплей заточенных под мультиплеер игр.

Конечно, были исключения. Europa Universalis 3 оказалась очень удачной, собрав отличные отзывы от рецензентов со всего мира. Нашла свой круг поклонников отечественная wargame "Кодекс войны". Но вот массовой популярности в ушедшем году они не достигли, а победителя нужно искать среди игр, запомнившихся большинству поклонников стратегий. Кроме того, стратегией года должна была стать игра, соответствующая тенденциям развития жанра в 2007 году.

Таких игр оказалось три: Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Supreme Commander и World in Conflict. Первая сделала ставку на эффектность: высокого качества ролики между миссиями кампании, графика и звук. А вот тонкости игре не хватало: непростые задания кампании маскировали эту слабость, но в сетевой игре кидаться друг в друга юнитной массой было не слишком интересно. Supreme Commander и World in Conflict как раз таки были сильны мультиплеером и схватками с искусственным интеллектом. Но кампания Supreme Commander оказалась очень слабой и порой наводила тоску. Поэтому лучшим в этой троице, по мнению редакции, стал World in Conflict, совместив пусть не политкорректную, но драматичную и хорошо поданную кампанию с богатым на тонкости геймплеем и интереснейшим мультиплеером. Без сомнения, это лучшая стратегия 2007 года.

ИТОГИ

Лучший автосимулятор
Победитель: Colin McRae: DiRT

Претенденты: Test Drive Unlimited, Need for Speed ProStreet, "Полный привод 2: Hummer", Juiced 2: Hot Import Nights

Лучшим автосимулятором года следует признать Colin McRae: DiRT — игру-сказку, пожаловавшую к нам в гости жарким летом. Причины успеха? Ну, во-первых, шестая часть сериала Colin McRae не столь близка к классическому ралли: встречаются здесь и ралли-рейды, и забава вроде Hill Climb, и ничем не замутненный офф-роад. Во-вторых, огромное количество автомобилей. Не секрет, что одним из недостатков автосимуляторов считается однообразие трасс, машин, спецучастков — неважно чего. В DiRT ничего подобного нет — переднеприводные малолитражки комфортно чувствуют себя в соседстве с классикой 70-х и 80-х годов, пилотам доводится сидеть за баранкой тяжеловесного "КамАЗа", выжимать все соки из движков Mitsubishi Lancer и Subaru Impreza. Вся эта романтика завернута в нестыдную карьеру, на протяжении которой вы посетите самые известные точки мира и в финале бросите вызов самому Колину МакРею. Кстати, из-за несчастного случая великого гонщика больше нет с нами... Лучший автосимулятор года, гордо носящий имя знаменитого гонщика, — хороший повод почтить память великого человека.

Претенденты на победу в номинации, признаться, порадовали и в немалой степени удивили. Друзья, вы не находите странным, что лелеемый Electronic Arts сериал Need for Speed уже второй год кряду остается без первого места? В последний раз лучшим единодушно был признан Flatout 2, с NFS имеющий мало общего, зато вырабатывающий лошадиные дозы адреналина и восхищения. В этом году нацеленный на онлайн Test Drive Unlimited оказался немного "бодрее" Need for Speed ProStreet, который наконец-то порадовал обновленной версией графического движка. С одной стороны, данный факт свидетельствует о прибавлении тех игроков, которые рассматривают автосимуляторы не как "игры про машинки", а как хорошее средство проведения досуга. Руль, педали, коробка передач и сложность, выставленная на "симулятор", — все это не кажется чем-то сверхъестественным и становится повседневной реальностью. Несогласные, как зачастую показывает практика, играют в Need for Speed, где для успешного прохождения трасс достаточно клавиатуры и некоторого мастерства гонщика. Косо смотреть на поклонников NFS, однако, ни в коем случае не стоит — в этом году серия действительно удалась, приобрела интересную модель повреждений и сделала гонки совершенно "законными".

Не проскользнули мимо нашего внимания отечественный "Полный привод 2: Hummer" и весьма неоднозначная Juiced 2: Hot Import Nights. Детищу Avalon Style Entertainment, конечно, не по силам тягаться с признанными лидерами жанра — "Полный привод" остается уделом узкого круга лиц, которые скоростям предпочитают настоящее бездорожье. Ну а с продолжением Juiced вышла вообще непонятная история — сделав ставку на привязку автосимулятора к американскому шоу Hot Import Nights, разработчики почти сели в лужу и выбыли из гонки за медали.





Лучшая RPG
Победитель: The Witcher

Претенденты: Jade Empire: Special Edition, Hellgate: London, Two Worlds.

Жесткая конкуренция между ролевыми играми осталась в 2006 году. Ролевикам надоело выяснять, какой из поджанров лучше, и мы активно проходили прошлогодние хиты, а затем аддоны к ним. Между тем, завершился 2007 год, а значит, корону "Лучшая ролевая игра" нужно передать достойному наследнику. Осталось только вспомнить, какая из игр была настоящим событием в прошлом году.

Очередной раз среди ролевых игр баллотируется hack&slash. На этот раз весьма оригинальный, долгожданный и, тем не менее, неоднозначно принятый игровым миром — Hellgate: London. Но даже оставив на суд времени достоинства и недостатки этой игры, нельзя не признать в нем очередного клона Diablo, пусть и лучше замаскированного. А вторичным проектам отдавать корону не с руки, тем более, когда есть более оригинальные претенденты. По той же причине минула награда польскую Two Worlds. Хоть она практически достигла летом вершины нашего хит-парада, во многом ее успех определило подражание Gothic 3 и Oblivion.

Немного другой случай с Jade Empire: Special Edition. Куча достоинств: боевая система, дизайн, выдающий финты сюжет и два пути прохождения. Но все же есть две серьезные причины не стать удачному эксперименту BioWare лучшей RPG прошлого года. Первая — это консольные корни, которые уходят аж к 2005 году, а вторая — слабая ролевая система, из-за которой Jade Empire не может считаться чистокровным представителем жанра RPG.

Минувший год принес однозначный хит, мгновенно заткнувший за пояс других претендентов. Конечно же, это The Witcher — долгострой польской студии CD Projekt RED и духовный наследник сериала А. Сапковского. Удивительно, но среди склонных обычно к фанатизму поклонников RPG практически не нашлось таких, кому бы "Ведьмак" не понравился. Нелинейный сюжет, ураганные бои, правдоподобность жестокого мира, необычная прокачка и куча всяких других сюрпризов никого из игроков не оставили равнодушными. Аплодисменты победителю в номинации "лучшая RPG 2007"!



Лучший симулятор
Победитель: Pro Evolution Soccer 2008

Претенденты: Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII, Pro Evolution Soccer 2008, Hospital Tycoon, FIFA 08, Football Manager 2008, Стальная ярость: Харьков 1942

Футбольная тема в этом году господствовала в жанре симулятора. Сами посмотрите: три из шести проектов, представленных в списке претендентов, предлагают игроку старое как мир развлечение — беготню с виртуальным мячом по виртуальной же травке.

А "больничная" забава Hospital Tycoon, наряду со всякими танко-самолетными "симами", выглядит случайным гостем, непонятно как очутившимся на этом "футбольном празднике".

И тем не менее, по крайней мере один из этих "гостей" оказался на удивление бойким товарищем — Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII едва не вырвала победу у шумной ватаги футболистов из PES 2008. Еще бы немножко дотянуть — и отважные летчики Второй мировой сейчас распивали бы шампанское на крыльях своих боевых машин. Но не сложилось.

А вот очередной представитель легендарной серии FIFA на этот раз, по мнению наших авторов, вынужден довольствоваться совсем уж несолидной "бронзой". Мельчает, однако, поколение — и как тут не вспомнить прошлогодние выборы, на которых убедительную победу одержала FIFA 07, одолев-таки в упорной борьбе своего главного конкурента — Pro Evolution Soccer 6. Вот только FIFA 08 оказалась не достойна славы своего великого предка, уступив как давним соперникам из лагеря PES, так и "самолетикам" Blazing Angels 2.

Что ж, 2007-й стал годом реванша. Радуйтесь, поклонники PES, радуйтесь и празднуйте победу своей любимой серии. Новый эпизод занимает трон вполне заслуженно, потому что вместе со сменой в названии одинокой цифры на четырехзначный номер преобразилась и сама игра. Японцы из KONAMI подарили любителям виртуального футбола потрясающе реалистичные матчи, отменную картинку, смекалистый искусственный интеллект, увешали все это несколькими симпатичными мелочами — и вот результат: Pro Evolution Soccer 2008 — лучший симулятор 2007 года.

Лучшее дополнение
Победитель: Half-Life 2: Episode Two

Претенденты: Company of Heroes: Opposing fronts, Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды, "Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка", The Elder Scrolls IV: Shivering Isles, Titan Quest: Immortal Throne, F.E.A.R.: Perseus Mandate, Civilization IV: Beyond the Sword

Выражение "в одну реку дважды не войти" не про нынешний случай. Вооружившись наполированной по случаю возвращения монтировкой и столь же неотделимым от его персоны гравиганом, этот небритый тип надавал тумаков целой гвардии конкурентов. На наших глазах. Трогуты.

Он дал щелбан "Космическим рейнджерам 2: Доминаторы". Этому, скорее, увесистому патчу, начиненному новыми картами, квестами и различными бонусами для поклонников игры. Вкусная конфета с начинкой — не более.

Он раскидал гравипушкой кучку аддонов для мастодонтов "стратегического" жанра, в которую вошли классический Civilization IV: Beyond the Sword, мультяшно-героический "Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды" и пафосно-синематографический Company of Heroes: Opposing fronts — добротные дополнения с подкорректированными ошибочками и слегка улучшенной графикой, предоставляющие еще пару часов наслаждения любимыми играми. Для достойного сопротивления гравиагану этого мало.

Он, использовав все ту же монтировку, сыграл в гольф с дополнением к с.т.р.а.ш.н.о.м.у. шутеру. F.E.A.R.: Perseus Mandate на победу тоже не стоило надеяться, ведь в прошлом году выпускник Массачусетского университета укладывал на лопатки другой аддон к F.E.A.R — Extraction Point. Но в отличие от победителя, в "Проекте "Персей" не заметно прогресса. Всего лишь эксплуатация старых идей.

Он сел в некогда дорогое авто (а теперь каркас на колесах) и прокатился по слегка сумасшедшему The Elder Scrolls IV: Shivering Isles, повеселившему нас — да и только. Titan Quest: Immortal Throne, красивого, оригинального и сделанного в лучших правилах "аддоностроения", расстрелял из пушки.

Он — творение хитрых экспериментаторов. Товарищи из Valve шагнули на сей раз значительно дальше, чем в "Первом эпизоде". Долгожданные нововведения коснулись технической стороны проекта: носик припудрили новыми визуальными эффектами, улучшили архитектуру локаций и поработали над большей реалистичностью физики. Двинулся вперед сюжет — и понесся с пылом экспресса в направлении финальной развязки, что, кажется, уже не за горами. Нам вновь подарили несколько часов легкой и увлекательной прогулки в компании донельзя знакомых, и, можно сказать, почти родных персон. Даже боимся представить, что нас ждет впереди, когда в руки молчаливого и угрюмого доктора Фримена попадет "игрушка" из Portal — остальным игроделам придется серьезно постараться, чтобы победить в данной номинации.

Он — Half-Life 2: Episode Two.



ИТОГИ

Лучшая графика
Победитель: Crysis

Претенденты: Bioshock, Unreal Tournament 3, World in Conflict, Gears of War, Company of Heroes: Opposing fronts, The Witcher.

Мозг: Нам предстоит сложная аналитическая работа. Давно прошли времена, когда победителями становились обладатели большего количества пикселей на сантиметр квадратный. Теперь, глазки мои, будем судить по фотореалистичности, дизайну и толщине слоя графической косметики... Короче, как в последние годы. Полюбуйтесь на The Witcher.

Глаза: Подождите, шеф, идет загрузка, сейчас мы все увидим... Нет, все еще идет загрузка. Идее-е-ет. Фух, закончилось. Видим: плавная смена дня и ночи, мягкие тени и море разнообразных спецэффектов. В пейзажах, в местных зданиях, в замках ощущается дух настоящего Средневековья. Выточенные человеческие модели, главный герой машет волосами аки барышня из рекламы шампуня...

Мозг: Весьма недурно для ролевой игры. Нет намека на ненатуральность и пластилин, как в Oblivion. Очень жаль, что поляки толком не оптимизировали эту красоту, но если бы у "Ведьмака" не было конкурентов посильнее, он бы не оставался только претендентом. Ладненько, посмотрим на удивительные стратегии Company of Heroes: Opposing fronts и World in Conflict. На обе сразу.

Глаза: Шеф, мы изумлены, до каких высот взлетели стратегии! В визуальной начинке они способны поспорить с экшенами четырехлетней давности, если не свежее! Вы только поглядите... ой, простите. Мы видим великолепную детализацию в Opposing fronts. Художники проработали даже мелкие детали на солдатах и технике. Текстурки стали почетче со времен оригинала, но в целом, дополнение мало чем отличается от оригинала. World in Conflict, благодаря более функциональной камере, показывает просто удивительнейшие пейзажи.

Мозг: Хм. Хотя World in Conflict местами и кладет на лопатки творение Relic, обе игры, безусловно, достойные. И в рамках своего жанра они — лучшие в плане графики. Но мы говорим обо всех играх, вышедших в 2007 году! Оцените-ка банду Unreal Engine 3. В нее входят такие резкие и буйные ребята, как Bioshock, Unreal Tournament 3 и Gears of War. Шестерок из этой группировки не учитываем.

Глаза: Сражены наповал. Всеми и каждым. Арт-деко в "Биошоке", архитектурой в Gears of War., яркостью и сногшибательностью дизайна Unreal Tournament 3.

Мозг: Глазки радуются. Тяжело решить, кто же лучше, ведь каждая из этих игр по-своему показывает высокий графический уровень, каждая — образец высокого дизайнерского мастерства. Но, к счастью, выбирать не придется. Вашему вниманию предлагается Crysis.

Глаза: Восторги насчет прошлых кандидатов забираем обратно. Волны накатываются на плывущего игрока, а стоит погрузиться под воду — будто попал в интерактивный документальный фильм для дайверов. Через полупрозрачные пальмовые листья, качающиеся на ветру, немного пробивается солнечный свет. Шикарные взрывы напоминают о "Перл-Харборе", а работа шейдеров преображает картину настолько, что на первых порах захватывает дух от кинематографичности и фотореализма.

Мозг: Я знал, что вам понравится. А так как конкурентов, чьих сил хватило бы побиться с Crysis, нет, то победа без сомнений достается ему. Право, лучше его графически в этом году ничего не было.





Лучшая игра по лицензии
Победитель: Harry Potter and the Order of the Phoenix

Претенденты: Spider-Man 3: The Game, Beowulf: The Game, Surf's up! (Лови волну!), Meet the Robinsons, Transformers: The Game

По той простой причине, что выпускать игры по лицензии прямиком к шумным кинопремьерам стало привычным делом, утверждается новая номинация.

Почему же, собственно, Harry Potter and the Order of the Phoenix? Нет, это не из-за развернувшегося под окнами редакции митинга, ребят с плакатами "Поттер рулит!" и непрекращающихся песнопений. Как ни крути, а "Поттер" оказался получше подобных себе.

Об аркадном "Лови волну!" много слов не скажешь: ярко, симпатично, но банально и серенько. Meet the Robinsons мало чем примечательная забава для детей, которым понравился одноименный семейный мультфильм. Transformers: The Game хорошо чувствует себя на консолях, но его порт на ПК вышел весьма неудачным. Протухшая вчера графика, кривое управление и общая корявость игрового процесса совершенно не вдохновляют на присуждение ему премии. Мультиплатформенный экшен Spider-Man 3: The Game осчастливил всех, кто мечтал вновь полетать да полетать по Нью-Йорку в шкуре единственного в своем роде супергероя-эмо. А также имел в своем распоряжении достаточно мощный компьютер, чтобы одолеть неоптимизированность, плод "стараний" криворуких портировщиков. А о привередливом Beowulf: The Game, попортившем нервы своим неадекватным поведением с некоторыми конфигурациями компьютеров и однообразным геймплеем, и вспоминать не хочется.

Order of the Phoenix превзошел все ожидания, весьма мрачные, надо добавить. Серия катилась по наклонной, но резкий поворот на сто восемьдесят градусов в концепции буквально вытянул игру из болота. На смену бездумной езде по рельсам хилого сценария пришел условно-свободный мирок с дюжиной-другой незамысловатых квестов и "пасхальных яиц" для читавших книги за авторством Роулинг. Как раз потому, что "Орден Феникса" может восприниматься как развлекательное дополнение не только к фильму, но и к книге, при этом быть интересным и приятным, оно и становится лучшей игроизацией 2007-го года.

Лучший мультиплеер
Победитель: Team Fortress 2

Претенденты: Unreal Tournament 3, Call of Duty 4: Modern Warfare, World in Conflict, Enemy Territory: Quake Wars, The Ship: Остаться в живых

Порой многим не хватает неожиданности, непредсказуемости... и искры что ли?

Unreal Tournament 3 — образец консерватизма. Он выхолен, приукрашен, сбалансирован и все такой же нереально драйвовый. И даже больше, чем предыдущие его инкарнации. И все же он не привнес ничего нового в серию, практически развлекая тем, чем развлекал и три года назад, и пять. Call of Duty 4: Modern Warfare соединил в себе свойственную предшественникам легкость и хороший баланс с подсмотренными у конкурентов находками и особенностями. Не совсем честно, хотя эволюция налицо. Но если у мультиплеера CoD4 были какие-то наработки, то Enemy Territory: Quake Wars вообще начата с нуля, точнее, является отражением множества популярных онлайновых шутеров. The Ship, наоборот, берет оригинальным геймплеем. Игра для тех, кто испытывает тягу к постоянной конспирации. А дивно красивый World in Conflict имеет нехилый потенциал, в перспективе способный вылиться в Нечто, и все же... где искра?

Иногда непредсказуемость и неожиданность — лучшие помощники. Team Fortress 2, проект с длинной и сложной судьбой, ворвался на арену многопользовательских игр неожиданно мощно, так, что снобам и "реальным" поклонникам "анрылов" остается только удивленно хлопать глазами. Что такое? Когда случилось? TF2, как и любое детище Valve, весело и беззаботно отпихивает строящих серьезные рожицы остановившихся во времени стариков и новичков, требующих призов за оригинальность. В этой игре нет места одиночкам, один за всех и все за одного! Командность и мультяшность не дают относиться к игре серьезнее, чем она того требует, и одновременно работают на сплочение команды. И, что самое важное, под несерьезной оболочкой спрятался нетленный Team Fortress. Безбашенно, свежо и чудовищно затягивающее!



Лучший звук
Победитель: BioShock

Претенденты: Clive Barker's Jericho, The Witcher, Penumbra: Overture — Episode One, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, Call of Duty 4: Modern

Со звуком ситуация была неоднозначной. Похоже, все больше разработчиков осознают важность звукового оформления игр. Ведь во многом от того, какая музыка звучит на фоне, как правдоподобно произносят текст актеры и насколько глубок и реалистичен эмбиент, зависит атмосферность игр, а значит, и степень погружения в нее игрока.

Сначала мы обратили внимание на Call of Duty 4: Modern, но вот с выстрелами оружия и окружающим миром в игре вышла промашка — они будто перешли в наследство четвертой части из CoD2. Почти такая же ситуация произошла и с Kane and Lynch: Dead Men. Увы, как бы ни были хороши актеры и Джеспер Кид, мы даже не рассматривали ее как номинанта.

Пожалуй, именно музыкой отличился более всего и "Ведьмак". Средневековые мотивы в почти роковых музыкальных композициях и эпические темы хорошо справляются с созданием подходящей "жесткой" атмосферы. И озвучивание, и звуки вокруг ничем не хуже, хороши, качественны, но какой-то особенности в них нет.

Другое дело — Penumbra: Overture. Звук в этой хоррор-адвенчуре — один из главных компонентов игры. Без него, создающего леденеющую, жуткую атмосферу, она ничего бы собой не представляла. Он заставляет ощутить обжигающее, пробирающее чувство страха и одиночества в далекой-далекой Антарктиде, под непробиваемыми слоями снега и льда, где вы — одни против безжалостных тварей и неизвестности. Брр...

Нечто похожее, но послабее показывает Clive Barker's Jericho. Здесь тоже с помощью звука игрока окружают отчаянием и тревогой. Но, кроме того, есть еще другие радости, например, примерное озвучивание. Браво, чтобы произносить сценарные тексты Jericho и при этом не фальшиво — нужно потрудиться. А как здесь звучит любой выстрел! Всем нутром чуешь, как впиваются во вражеское тело пули, пробивая кожу, сухожилия, грудную клетку. Звукорежиссеры очень постарались создать неприятный, мерзкий мир — им это удалось. Но некоторые оказались помаститее.



А что творится в S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl! Небрежное бренчание гитары у костра под завывания ветра и разносящийся вдалеке гром стало одной из визитных карточек игры. Но не стоит забывать и про массу озвученных диалогов, баек, анекдотов. Для каждой группировки подбирался свой актерский состав, своя манера речи. И даже один и тот же анекдот бандиты, "долговцы" и обычные сталкеры рассказывают по-разному.

Но многобюджетный блокбастер BioShock все-таки обошел всех: и S.T.A.L.K.E.R., и Jericho, и Penumbra. Да, его авторы вложили в звуковую "начинку" кругленькую сумму. Нет, конечно, мы не потому награждаем наследника System Shock 2. А потому, что вложенные средства ушли на дело: на ретро-музыку, звучащую из автоматов, создающую почти шизоидную атмосферу, на милые голоса маленьких девочек и Эндрю Райана, и, наконец, на десятки аудиозаписей погибших или сошедших с ума выдающихся личностей. Актеры отлично изображают акценты, будь то восточные, славянские или еще какие, ненавязчиво играют словами. BioShock в этой номинации вполне заслужил победу.

ИТОГИ



Лучший сюжет
Победитель: The Witcher

Претенденты: Bioshock, Kane and Lynch: Dead Men, Clive Barker's Jericho, Jade Empire: Special Edition, Half-Life 2: Episode Two, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

От историй, высосанных из пальца, или сложенных из приевшихся киношных штампов, или — частый клинический случай — умещающихся в одно предложение, рано или поздно устаешь. Сюжетная начинка The Witcher — полная противоположность им.

Мир "Ведьмака", придуманный популярным писателем Анджеем Сапковским и дотошно воплощенный разработчиками, не уступает в проработанности и притягательности депрессивной Зоне Отчуждения из S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl и с ума сошедшему Рапчуру из Bioshock. Так называемый storyline полон необычных сюжетных поворотов, обгоняя их по количеству и "Наше Все" Half-Life 2: Episode Two (ты всегда будешь с нами, Элай!), и повосточному колоритный Jade Empire: Special Edition. А харизматичные и запоминающиеся персонажи и уйма здорово прописанных диалогов, полных жесткости, эмоциональности и живости, ставят польскую ролевую игру вровень с такими "острословами", как Kane and Lynch: Dead Men и даже Clive Barker's Jericho.

Никогда не знаешь, куда нелегкая занесет Геральта из Ривии, какие козни ему устроят окружающие и чем закончится очередное, на первый взгляд, мелкое задание. То, что начинается плохо, может закончиться еще хуже. Разделение героев на "хороших" и "плохих" отсутствует по определению, у них вполне реальные и адекватные желания, стремления, отчего создается ощущение настоящей жизни, а не шаблонного фэнтези. Ощущение непредсказуемости будущего. События накладываются друг на друга, перемешиваются, всегда вовремя выстреливают ружья, и до самого финала Ее Величество Интрига на вопрос "Что происходит?" отвечает хитрым молчанием.

Что может быть лучше крепкой, почти жизненной истории, в которой фэнтезийный антураж не обернулся сказочным, а у всех людей есть и достоинства, и пороки, а главный герой — не рыцарь на белом коне, мечтающий о подвигах и принцессе в башне?! Вопрос риторичен, ведь, едва присев за The Witcher, хочется дойти до самого конца. За что и благодарим сценаристов и отдельно Сапковского. Ловите слона, господа!

Самая оригинальная игра
Победитель: Portal

Претенденты: Penumbra: Overture — Episode One, Overlord, Team Fortress 2, The Ship: Остаться в живых, TimeShift.

Давно известно: чем сытнее живется человеку, тем меньше его тянет на подвиги и перемены. Эта истина применима и к игровой индустрии. В последние годы разработчики все больше делают ставку на качественную реализацию старых концепций и редко прибегают к инновациям. А мы тут в "ВР", знаете ли, очень любим оригинальные игры.

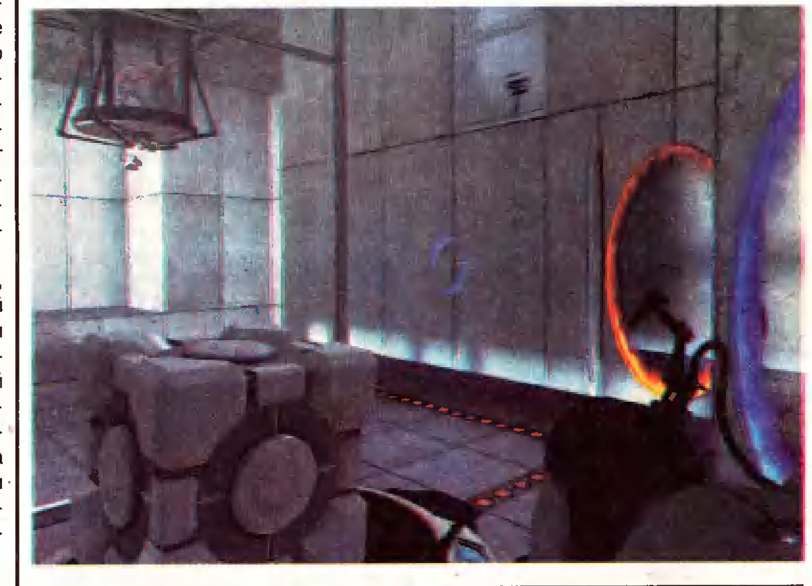
Взглянем на угрюмый и недружелюбный TimeShift. Его путь к релизу был тернист и полон перемен, и пока авторы "ответа Half-Life 2" преодолевали трудности, остальные гадали о качестве реализации амбициозной задумки. "Шутер с наглой эксплуатацией четвертого измерения" — захватывающе звучит! Наконец, игра озолотилась и легла на полки магазинов, и, скорее всего, на ее груди грелась бы медалька "Мистер Индивидуалист" — но, увы. А причина в том, что игра слишком запоздала и перестала быть чем-то поразительным после всяческих "Принцев Персии" и даже старика F.E.A.R.

Вот когда оригинальность неотделима от юмора — это очень радует. Безбашенная, разудалая Team Fortress 2 моментальное очаровывает мультяшным видом и развеселым, беззаботным геймплеем. По своей несерьезности этот неординарный онлайновый шутер посоревнуется с The Ship, а играть после него в любую альтернативу (например, CS) воспрещается — заснешь от скуки! Те же похвалы относятся и к Overlord, в каком-то смысле вернувшему нас во времена Dungeon Keeper. Комично и "ацкки" иронично — эти искренние комплименты в его адрес.

Однако смех смехом, но ничего в свои жанры нового и действительно необычного они не привнесли. Таким образом, оставалось только два истинных нонконформиста. Кто-то скажет, что в этой номинации не было никакой интриги — и будет ошибаться. Существовала маленькая вероятность, что итог окажется другим.

Скажу по секрету, Penumbra: Overture среди прочих претендентов была ближе всех к победе. Все благодаря управлению, осуществлявшемуся движением мышки. Да, когда игроку приходилось сражаться со злобными собачками, оно доставляло много хлопот. С другой стороны, подобная реалистичность заставляла задуматься над тем, что любое действие — будь то таскание бочек или махание киркой — требует усилий. Весьма поучительно. Жаль, необычное управление большинство в игровом мире сочло минусом, нежели плюсом игры — слишком много оно доставляло неудобства.

А вот другая молодая студия, пригретая известной компанией Valve, умудрилась и революцию совершить, и игроку море удовольствия доставить. Неординарность вся — в портальной пушке, с помощью которой альтер-эго вызывает порталы и перемещается, куда душе угодно. Игра смогла ошеломить не имеющей аналогов игровой механикой, где вольное перемещение из портала в портал совместилось с грамотными реализацией и использованием законов физики. Вот он, Главный Нарушитель [Обыденности] — Portal.



Разочарования года
Победитель: TimeShift

Претенденты: Hellgate: London, Medal of Honor: Airborne, Crysis, Soldier of Fortune: Payback, Blacksite: Area 51, Painkiller: Overdose, Loki, Two Worlds, Lost Planet: Extreme Condition.



Немало было в 2007-ом и разочарований. Даже больше, чем хотелось бы. Painkiller: Overdose вышел глупым сборником фанатских модов. Two Worlds оказалась игрой для очень малого круга ролевиков. Позиционировавшаяся как "убийца "Готики", она оказалась даже хуже Gothic 3. Исключительно консольная забава Lost Planet: Extreme Condition хоть и порадовала пейзажами и красиво поданным сюжетом, но оказалась одноклеточным неоптимизированным развлечением. Успешное коммерчески, но все же не лучшее, что создали в Capcom.

Чуть дальше ушла Blacksite: Area 51. Графически она неплоха, да и сюжет интересен (особенно тем, кому понравился оригинал). Однако скудное музыкальное оформление, звук, и просто огромнейшее число багов, недоработок, плохая оптимизированность — словом, почти все недуги не прошедших тестирование и отладку проектов. Обидно, знаете ли, когда выходят полуфабрикаты.

А непростительно жестокое испытание по имени Soldier of Fortune: Payback? Это же ужас неприкрытый. Игру не спасла даже хорошая репутация оригинального Soldier of Fortune. Единственное, за что не хочется ругать — это за внешний вид игры. За все остальное разработчиков следует посадить в маленькую комнату со звучащим на полную катушку "Полетом шмеля" прадедушки Римского-Корсакова и держать под этой пыткой не меньше недели.

Подобному наказанию следует подвергнуть и Medal of Honor: Airborne, вообще должную вернуть серию к жизни. Для этого у нее были все шансы, но разработчики увлеклись веянием больших открытых пространств и мало уделили внимания остальным моментам.

Шесть жалких уровней, постоянная девелоперская дилемма "линейный геймплей или нелинейный", местами ужасные графические эффекты и прочая-прочая. Нет, так сериалы не возрождают.

Как ни странно, но разочарованием года едва не стал Crysis, больше претендующий на звание "Главный неудачник года". Увы, высокая требовательность к "железу" лишила его авторов большого куска прибыли. Да и кому захочется тратить кучу денег на модернизацию компьютера исключительно ради того, чтобы полюбоваться на пальмы? Больше Crysis ничем зацепить не может. Сюжет и персонажи оставляют в глубокой депрессии из-за своей скудности, а шутерная часть разбавлена унылыми прогулками в тропиках.

Но куда там немецкой техдемке до Hellgate: London! Игра оказалась не просто наследницей традиций Diablo. Нет, она оказалась настоящей копией. Только полностью трехмерной и в немного иных декорациях. Вялый сценарий, посредственная графика и туча багов — не то, что нам обещали. Рандомные уровни и "дьявловский" игровой процесс игру не вытягивают — слишком многое было оставлено без внимания. А про монстров, разгуливающих по Лондону, как по зоопарку, нам даже вспоминать не хочется.

Самым же "слабым звеном" оказался TimeShift. Нет, разумеется, это не такая уж и плохая игра, играть в нее можно, временами она даже доставляет удовольствие. Но принимать ее следует получасовыми порциями раз в пару дней. Разочаровывает она весьма сильно и быстро. Для начала по голове бьет невнятный сюжет, начинающийся и заканчивающийся одинаково — никак. Убивает неприкрытая линейность и отчетливое желание быть похожим на Half-Life 2. Вот только нет в TimeShift чего-то такого, что может задеть. Надежда жанра обернулась скучным середнячком с забавной геймплейной фишкой.

Всего лишь.

AlexS,
Anuriel,
Антон Борисов,
Евгений Янович,
Берлинский Gosha,
Павел "barney" Брель

КИНО

Золотой компас

Альтернативное название: *"Темные начала: Золотой компас"*
Название в оригинале: *His Dark Materials: The Golden Compass*
Жанр: *подростковое фэнтези*
Режиссер: *Крис Уайтц*
В ролях: *Дакота Блю Ричардс, Николь Кидман, Дэниэл Крэйг, Эва Грин, Эрик Бана, Кевин Бэйкон, Сэм Эллиотт, Джон Херт*
Продолжительность: *1 час 53 минуты*

Популярность и немалые кассовые сборы эпопеи о герое британской молодежи неком Поттере все мешают спать голливудским киношникам. Вот черед экранизироваться дошел и до книг английского писателя Филипа Пуллмана, трилогии "Темные начала", в частности первой ее части — "Северное сияние" (в американском издании — "Золотой компас")

Загвоздка в том, что это не фэнтези наподобие "Властелина Колец", и, уж тем более, не какая-та сказочка типа "Лемони Сникет". В первоисточнике рассказывается о параллельном мире, одинаково похожем и не похожем на наш. Одна душа на двоих — так можно сказать о большинстве обитателей этой вселенной. У каждого человека при рождении появляется свой деймон, с годами принимающий вид какого-то животного. Деймон — не менее разумен, чем человек, он олицетворение души человека. Так они и живут неразлучно. Но не радостно в здешних местах, ибо вокруг притаились шпионы и злобные дядьки из Магистериума, организации, очень напоминающей католическую церковь.

Пуллман под видом сказочного приключения смышленой главной героини, ученицы колледжа, и ее друзей, в принципе, нешуточно покритиковал церковь, а в диалогах было много антирелигиозного вообще. Чем вызвал бурную реакцию со стороны церкви и лично Папы Римского. Неправда ли, напоминает "Код да Винчи" только для юной зрительской аудитории?

Очевидно, во избежание возмущений всяких верующих в фильме весьма щепетильно обошлись с острыми, провокационными моментами оригинала, максимально сгладив их или убрав вовсе. Анти-"Хроник Нарнии" не получилось. Как ни прискорбно, но, убрав на второй план идею, Уайтц едва не угробил фильм. "Золотой компас" выглядит как несвежий фрукт: вроде и есть можно, и не страшный, но уже не так вкусно.

Но это не единственная проблема сценария. Большинство персонажей толком и не прописаны, только намечены с обмолвкой "потом остановимся на них подробнее". Ни омоложенной гримерами Николь Кидман, ни суровому "бонду" Дэниелу Крэйгу просто негде развернуться.

"Все только начинается", — твердят герои, будто Сэм и Фродо, всматривающиеся в горы Мордора, а подразумевают "до встречи в следующей серии". Увы, при бюджете в 160 миллионов и сборах в США только 60 вряд ли стоит говорить о продолжении. Хотя если продюсеры учтут более двухсот "лимонов", собранных в кинотеатрах остального мира, то, возможно, мы и увидимся с Лирой и Ледяным медведем. Возможно. Но никаких официальных заявлений о съемках сиквела пока не поступало, а главная злодейка (или нет?) Кидман ушла в декретный отпуск — вот уж действительно, темные начала...

Берлинский Gosha





Красный отель

Название в оригинале: *L'auberge Rouge*
Жанр: *Комедия*
Режиссер: *Жерар Кравчик*
В ролях: *Кристиан Клавье, Жозиан Баласко, Жерар Жюньо, Жан-Батист Монье, Сильвия Жоли, Анна Жируар и др.*
Продолжительность: *95 мин*

Пошлых и похабных "пирогов" выходит сколько угодно, но с чем-нибудь действительно стоящим напряженка. Французы собрали волю в кулачок и выдали свою черную-черную комедию "Красный отель". Являясь римейком "Красной таверны" 1951 года, которая в свою очередь была основана на реальных событиях, картина несет в себе исключительно позитив. И небезызвестный Жерар Кравчик постарался на славу, дабы зритель повеселился от души.

Владелец небольшого отеля зарабатывает на жизнь весьма интересным образом: убивает всех постояльцев и присваивает себе их добро. Этот семейный бизнес идет достаточно успешно, до тех пор, пока к ним на ночевку не заезжает большая компания, среди которой нашлось место и аристократам, и дровосеку, и святому отцу. Последнему и становится известно о "работе" хозяев. Но ведь нарушить тайну исповеди — страшный грех.

Большая часть действия фильма происходит в потемках. Трупы и смерть становятся неотъемлемой частью картины. Страшно? Ничуть. Зато смешно. Владельцы отеля почти идеальная семья: папа, мама, сын и дочка. Правда, сын глухонемой, а отец нервный до жути. Даже самая первая сцена, где эта парочка убивает свинью, уже заставляет улыбнуться. Защитники прав животных могут не волноваться: хрюшки отъедаются человечинкой, так что баланс в природе соблюдается. На протяжении всего фильма владельцы отеля пытаются убить дровосека, который, благодаря своей живучести и везению, никак не может отойти в мир иной. Настырность гостей, равно как и коварность хозяев, не знает предела, и поэтому спрятать тело очередной жертвы становится все труднее. Сюжет раскручивается, но фильм по-прежнему сохраняет интригу. Концовку едва ли возможно предугадать: мало ли что взбредет кому-нибудь в голову.

Актеры ломают комедию, устраивают настоящее шоу. Отличный пример того, как при сравнительно небольшом бюджете, без помощи спецэффектов и привлечения большого числа знаменитостей заработать симпатию зрителя. Если вы не обременены чувством повышенной гуманности и цените черный юмор, то эта комедия просто-таки рекомендуется к просмотру.

Bublic

Война динозавров

Название в оригинале: *D-War*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Шим Хюн-рэ*
В ролях: *Джейсон Бер, Аманда Брукс, Роберт Форстер, Эйми Гарсиа, Крэйг Робинсон, Крис и др.*
Продолжительность: *107 мин*

Над фильмами смеются либо когда они действительно смешные, либо когда без смеха смотреть на очередной "шедевр" невозможно. Это смех сквозь слезы, когда бред, творящийся на экране, уже не в силах нести какой-либо смысловой нагрузки.

В "Войне динозавров" все завязано на древней легенде о хорошем и плохом Имуги (в лице громадной каракатицы), а также о девушке, которой надо слиться с каким-нибудь Имуги, дабы тот превратился в полноценного корейского дракона и было всем счастье. Но благодаря стараниям возлюбленного девушка и Имуги так и не стали единым целым. Спустя 500 лет девушке по имени Сара, с меткой на плече в виде дракона, выпадает честь исполнить эту миссию. Именно о драконах, а не о динозаврах пойдет речь в фильме.

Что же хотел снять Шим Хюн-рэ. То ли мудрую сказку о борьбе Добра со Злом, то ли просто героический боевик с элементами идиотизма. Уж не родственник ли он российскому Вадиму Шмелеву? Как не крути у обоих на выходе вместо боевиков получились "комедии".

Пересказ легенды занимает добрую часть фильма. После нее недолго и возненавидеть всю корейскую мифологию, потому что скука одолевает неимоверная. Банальные фразы в тупейших диалогах герои умудряются произносить с такими кислыми рожами, что все меньше и меньше верится в серьезность сего безобразия, а челюсть окончательно сводит от тоски. Режиссеру явно не знакомо чувство меры. Затянутые битвы, затянутые диалоги — абсолютно все заставляет вас зевать. Хотя, по сути, кроме диалогов и невнятных битв ничего в фильме и нет. После отвратительно рассказанной легенды следует игра в "кошки-мышки" главных героев и Имуги, которая окончательно отбивает всякую охоту дожидаться конца фильма. Войнушка в городе (древние рептилии и воины против современной армии) за "избранную" вообще нечто. Нечто несъедобное и неудобоваримое, вызывающее рвотный рефлекс лишь одной своей "масштабностью" и "эпичностью". Весь зоопарк на самом деле состоит из нескольких видов, все остальные — их братья-близнецы. Вдобавок, животные прорисованы не очень реалистично, поэтому смотрятся на фоне города неестественно.

Хорошо лишь, что весь этот цирк длится недолго. К клеткам не подходить. С рук не кормить. Шим Хюн-рэ заявил о себе. У Уве Болла появился серьезный соперник. Война талантов?

Bublic



КИНО

Монстро

Альтернативное название: *"Кловерфильд"*
Название в оригинале: *Cloverfield*
Жанр: *драма/фильм-катастрофа*
Продюсеры: *Джей Джей Абрамс, Брайан Берк*
Режиссер: *Мэтт Ривз*
В ролях: *Лиззи Каплан, Джессика Лукас, Ти-Джей Миллер, Майкл Сталь-Дэвид, Майк Фогель, Одетт Юстмэн и другие*
Продолжительность: *1 час 25 минут*

За последние чуть больше месяца вышло два фильма-катастрофы, в которых сама катастрофа отодвинута на второй план. Речь, разумеется, о "Я — Легенде" и "Кловерфильде", в нашем прокате приобретшем имечко "Монстро". Обе эти картины весьма нетипичны для жанра. Драматизм в голливудских блокбастерах всегда носил поверхностный характер.

Cloverfield — это "Ведьма из Блэр" нового поколения, "вдохновленная событиями 11 сентября 2001 года". Пиарщики до премьеры трещали о перевороте, революции. Нет, конечно, до этого далеко, но что-то в этом заявлении есть. Трудно представить снятую на ручную домашнюю камеру комедию или детектив. Но вот триллер, катастрофу — еще как. Будем готовы к тому, что с подобными "ведьмаблэрскими" типами встречаться будем чаще.

История фильма запутана. Не потому, что так распорядилась судьба, а потому, что в продюсерах создатель сериала Lost Джей Джей Абрамс. Знакомые с этим сверхпопулярным телевизионным проектом лучше кого-либо понимают, как искусно некоторые киношники умеют заинтриговать, шокировать и перевернуть все с ног на голову, сбив всех с толку, но оставив в состоянии эйфории. У фильма нет как такового названия: "Монстро" есть отсебятина локализаторов, а "Кловерфильд" — просто название офиса Абрамса. Почти все факты, касавшиеся ленты, хранились в строжайшей тайне вплоть до успешной премьеры.

Весь фильм — это съемка с обычной видеокамеры. Главные герои были на вечеринке в тот момент, когда привычная жизнь разрушилась навсегда. Больше о сценарии — ни слова. Сюжет незатейлив, но в этой простоте заключены реализм и правдивость, без которых фильм превратился бы в трэш.

То, что испытываешь, смотря эту пленку, похоже на то, как рассматривать чужие альбомные фотографии или смотреть чье-нибудь свадебное видео. За героев не только волнуешься — постепенно начинаешь воспринимать их не как персонажей, а как реальных людей. Неважно, какое положение в обществе они занимали до, ибо после — простые люди, спасающие тех, кто им дорог и себя в том числе, не больше чем букашки в сравнении с творящимся ужасом над ними, рядом с ними и под ними.

И совершенно неважно, что это за монстр крушит все вокруг, откуда взялся, почему, зачем. В той же степени неважно, что с ним будет, сколько людей выживет, а сколько будет съедено и переварено, разнесут Нью-Йорк к чертям или нет. Тревожит лишь один вопрос: смогут ли те, кто по другую сторону камеры, выжить в этом аду.

Потрясающий по своей глубине и проработке звук заменяет всякую привычную музыку. Мы так привыкли, что в победные моменты звучит что-то триумфальное, в ужасные — игра на нервах, то бишь на высоких нотках. Тут же только гул, шум, взрывы, завывания самого чудища. И крики, крики, бесконечный треп недооператора, готового вот-вот наложить в штаны.

Кучка выживающих. Они постоянно бегут — и трясущаяся камера, бросаемая вправо-влево, заставляет переживать их эмоции... Оттого только сильнее воспринимаешь финал, логичный и проникновенный до глубины души.

"I had a good day"

Берлинский Gosha







Русская игра

Жанр: *комедия*
Режиссер: *Павел Чухрай*
В ролях: *Сергей Гармаш, Сергей Маковецкий, Андрей Мерзликин, Джулиано Ди Капуа*
Продолжительность: *95 мин.*

"Есть страна — земля там богата, а люди доверчивы и простодушны"

Российский кинематограф в последнее время радует зрителей положительной тенденцией. Появляется большое количество качественно снятых фильмов по произведениям русских классиков. К ним относится и комедия Павла Чухрая, сюжет которой был взят из недописанной пьесы Николая Гоголя "Игроки".

Жизнь карточного игрока непредсказуема. Сегодня ты в выигрыше: богат, знаменит и всеми любим. Но уже завтра можешь быть разорванным на клочки кредиторами, которые сдерут с тебя последние штаны. Вот в такую ситуацию попал итальянский шулер Лукино Форца, которому дан месяц для возврата долговой суммы, в противном случае — тюрьма. У него возникает план уехать в Россию — на родину умершей жены — и там выиграть необходимые деньги. Остановившись в уездной гостинице, Лукино знакомится с тремя русскими жуликами, которые уговаривают его работать вместе с ними.

Картина, полная колоритных персонажей, смотрится легко и непринужденно и с присущей Гоголю точностью высмеивает людские пороки, создавая своеобразное отражение России дореволюционной на Россию современную, с теми же "кидалами" и их жертвами, страстями и желаниями, лицемерием и безысходностью... К слову, музыка, весьма недурственная, добавляет особый шарм к общей атмосфере фильма.

Чухрай в очередной раз снял великолепное кино, полное искрометного юмора и морали. Оно прекрасно подойдет для просмотра как в кругу близких людей, так и наедине с самим собой. Но, в любом случае, вы получите огромное удовольствие от этой картины. Фильм уже получил главный приз Выборгского кинофестиваля "Окна в Европу".

Тарас Cineman Тарналицкий

НОВОСТИ_КИНО

Обзор положения кинотайтлов в американском и общем по миру боксофисах на 27 января начнем со старичков, сползших на нижние строчки, но продолжающих увеличивать пугающие суммы на своих счетах. Так, **«Я — легенда»** наскребла в США все 250 миллионов, а общие сборы, с учетом всех остальных стран, где уже прошла премьера, дошли до отметки в 540 лимонов. Недурно, Лоуренс и Смит продолжают пьянку в честь небывалого успеха. Общая копилка **«Сокровища нации: Книга Тайн»** доросла до 360 миллионов, в лучшем случае он соберет все четыреста.

А вот за чье положение в бокс-офисе тревожно, так это за **«Монстро»**. При бюджете в 25 миллионов долларов за первую неделю в Штатах он собрал более 60-ти. Как видим, затраты на производство и на рекламу окупились. Но после второго уикенда фильм ожидало гигантское падение — и сборы составили всего лишь 12 млн (первый уикенд принес в 3,5 раза больше). Американские зрители, видимо, предпочли картины, под которые девушек не мутит — «Знакомство со спартанцами», например. Впрочем, на момент написания этой заметки, до конца не известно положение фильма в мире, лишь то, что в ряде стран он стартовал весьма успешно.

Неразбериха вокруг **«Хоббита»** не утихает. Вроде бы Питер Джексон договорился с кинокомпаниями стать продюсером, а режиссером почти назначили Сэма Райми (трилогия «Человек-паук»), который так сильно рвался. Но, как оказалось, ПиДжей и прочие инвесторы-продюсеры всерьез рассматривают кандидатуру **Гильермо дель Торо** («Лабиринт Фавна», «Хеллбой»). Мы бы обрадовались, но сам господин дель Торо недавно заявлял о страстном желании руководить экранизацией **«Гарри Поттер и Дары Смерти»**. Увы, этой серии давно не хватает хорошей встряски.

Двадцать второй фильм бондианы, режиссируемый Марком Форстером («Бал Монстров»), получил-таки название. Продолжение «Казино «Рояль» с этих пор называется **«Квант утешения»,** как один из рассказов Яна Флеминга. Напомню, что в роли Бонда по-прежнему Дениел Грейг, в роли девушки британского шпиона — Ольга Куриленко, бывшая подружка другого агента, сорок седьмого.

Оливер Стоун снимет биографический художественный фильм. О ком речь идет, ни за что не догадаетесь! О Джордже Буше-младшем, точнее, о том, как нынешний президент США пришел к власти. Лента так и называется — **«Буш»**. Впрочем, Стоун не собирается показывать нам еще один «Фаренгейт» 9/11», он постарается быть максимально политкорректным.

Пока одни наводят лоск на свои детища к летнему киносезону, другие только проводят кастинг. Последнее относится к **«Перевозчику-3»**, главная роль в котором, надо полагать, осталась за Джейсоном Стэтхемом; сейчас отбираются исполнители на роли второго и прочих планов. Руководить съемками доверили Оливье Мегатонну, приложившему руку к самым эффектным сценам «Хитмэна». Кастинг проводится и у фильма **L.A. Gothic**, долгожданного возвращения Джона Карпентера в режиссерское кресло. «Готический Лос-Анджелес» расскажет пять историй, связанных с экзорцистом, борющимся против нечисти в мегаполисе.

После провала «Во имя короля» главной боксерской груше кинематографа **Уве Боллу** придется снова взяться за малобюджетный трэш. Все благодаря немецкому правительству, закрывшему одну дыру в законодательстве. В итоге товарищ недо-режиссер отныне получает денежку исключительно от продаж своих фильмов, а это — гроши. Тем не менее, Болл полон оптимизма — за ним еще остался Far Cry.

После относительно успешного старта «Рэмбо IV», продюсер картины Харви Варнштейн заявил о желании запустить **«Рэмбо V»**. Если он не передумает, то, скорее всего, события пятой части развернутся уже не в тропических джунглях, а в асфальтовых. Насчет участия Слая... Да куда он денется!

22 января 2008 года в возрасте 28 лет предположительно от передозировки лекарств умер молодой и очень перспективный актер **Хит Леджер**. Два фильма с его участием еще не вышли в прокат. К слову, актер успел сыграть и озвучить роль Джокера в «Темном рыцаре» Кристофера Нолана. В «The Imaginarium of Doctor Parnassus», проекте Терри Гиллиама, его заменит Джонни Депп. Но, как признался режиссер, отснятые сцены с участием Леджера останутся в фильме в память о нем.

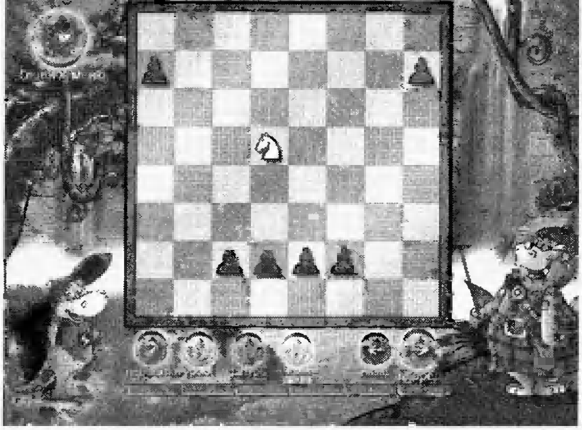


Берлинский Gosha

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Динозавры учат шахматам

Жанр: *обучающая игра*
Разработчик: *Конвекта*
Издатель: *1С*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *процессор Pentium III, 128 Мб ОЗУ, 100 Мб свободного места на жестком диске, разрешение экрана 1024 x 768*
Рассчитана на возраст: *8 — 11 лет*





В большом и красочном мире детских игрушек интерактивные руководства, обучающие правилам известных интеллектуальных игр — гости очень редкие. Мы как-то незаметно привыкли к тому, что детишек в первую очередь нужно обучать математике, истории, русскому языку. А нарды, шахматы, шашки и им подобные забавы рассматриваются сегодня как исключительно взрослые развлечения. К счастью, не перевелись еще на свете разработчики, которые не боятся ломать давно сложившиеся стереотипы.

Уже из названия игры понятно, кто станет проводником для детишек во время путешествия по дебрям шахматной науки. Большие и маленькие, яркие и жизнерадостные динозаврики обучат вашего ребенка основам древней игры, примут "экзамен" в виде шахматной партии, а также развлекут забавными мини-играми. Впрочем, давайте-ка обо всем по порядку.

В самом начале малышу будет предложено придумать имя для своего динозаврика, а также определиться, за мальчика или девочку он будет играть. Сразу после того, как юный игрок сделает свой выбор, его познакомят с профессором-динозавром, который очень много знает о шахматах. Этот почтенный дино шотландских кровей прочитает курс лекций, благодаря которому ваш ребенок сможет научиться основам шахматной науки. Не стоит рассчитывать на серьезный и обстоятельный курс обучения, профессор расскажет лишь о том, как ходят фигуры, а также даст несколько общих советов по тактике игры. К сожалению, говорит этот умный дино каким-то очень уж скучным, едва ли не безжизненным голосом. Такая халтурная озвучка единственного говорящего игрового персонажа совсем не вяжется с жизнерадостным видом самого динозавра.

Однако вернемся к обучению. Обратите внимание: чем больше узнает наш подконтрольный динозаврик, тем выше и сильнее он становится. Растет герой на протяжении одиннадцати уроков, каждый из которых посвящен определенной теме, будь то отдельные фигуры, различные хитрости и уловки, или же общие тактические советы. Естественно, вновь обретенные знания нуждаются в проверке — потому в конце каждого урока нашего динозаврика поджидают "зачеты" и "контрольные работы". Первые проходятся запросто — от нас всего-то и требуется, что ответить на заданные преподавателем вопросы. А на тот случай, если мы во время уроков хлопали ушами да считали ворон, имеются подсказки (правильнее было бы назвать их "шпаргалками"). Кроме того, перед ответом на очередной вопрос всегда можно вернуться к пройденному уроку и прослушать его заново.

А вот с "контрольными работами" справиться уже не так просто. По сути, "контрольные" представляют собой мини-игры, причем на каждый урок приходится отдельная игра. К примеру, ладьи носятся по всей доске, улепетывая от маленьких, но жутко голодных крысят. Слоны, напротив, выступают в роли охотников, догоняя и съедая различные вкусности, разбросанные по игровому полю. В иных уроках "контрольные работы" не предусмотрены — низкий поклон за это разработчикам, потому что некоторые из здешних мини-игр довольно сложны (вспоминается задачка для коней — крепкий орешек, который с первого раза далеко не каждый взрослый расколет). А пропустить такую мини-игру и перейти к следующему заданию нельзя — урок не закончен, пока "контрольная" не сдана. Раз урок не закончен — дальше нас не пустят. Ничего не поделаешь, таковы правила игры.

Помимо "зачетов" и "контрольных работ", которые мы сдаем профессору-дино, время от времени на фоне отменно нарисованных задников у нас принимают экзамены и другие динозавры. С ними мы можем играть в любой момент, как только душа пожелает. Динозавров-преподавателей в игре шесть, и шахматная партия с каждым из них соответствует определенному уроку — так, в игре с Анкилозавром придется положиться лишь на пешек и короля, в схватке с Бронтозавром к этому списку добавятся ферзь и кони, а полный набор фигур будет представлен только в матче с Королевским Тираннозавром — местным чемпионом. Стоит сказать, что этот дино играет великолепно, и победить его очень не просто. И вот здесь ребенку может пригодиться один баг, который я нашел во время игры. Дело в том, что если довести пешку до противоположной границы доски, то согласно шахматным правилам ее можно обменять на другую фигуру. Причем в "шахматных динозаврах" этот обмен можно проводить сколько угодно раз — однажды мне удалось обменять на ферзей сразу четыре пешки! Само собой, с четверкой ферзей на руках я смог легко одолеть динозавра-преподавателя. Хотя это — жульничество с моей стороны, не спорю.

Но даже если команды сильных фигур все равно не достаточно для победы над Королевским Тираннозавром, отчаиваться не стоит. Взять реванш всегда можно в другой мини-игре, которая называется "Бой с динозавром" — здесь нашему подопечному предстоит сойтись в битве с одним из учителей. Весь бой сводится к обычному запугиванию — мы показываем другим ящерам язык (этот прием почему-то называется "изрыгнуть огонь"), грозим кулаками и скачем на одном месте аки сумасшедшая макака. На первых порах нашего героя никто, естественно, не боится, но дайте срок — подконтрольный подрастет, заматереет, и тогда даже грозный тираннозавр будет трепетать от одного его вида.

Оценка: 8
Вывод: Отличный "шахматный" учебник для детской аудитории. О древней игре рассказано просто и понятно, а огромное количество мини-игр и симпатичные рисованные декорации помогают сделать процесс обучения веселым и интересным. Рекомендуется всем маленьким геймерам, которые интересуются шахматами.

AlexS

Нодди. Скоро в школу

Жанр: *детский квест с элементами развивающих игр*
Издатель: *Руссобит-М*
Дата релиза: *29 июня 2007*
Количество дисков в оригинальной версии: *1*
Системные требования: *Microsoft Windows XP, Pentium II 300 МГц, 256 MB ОЗУ, 200 Мб свободного места на HDD, Видеокарта с 32 Мб памяти, DirectX 9.0c, DirectX-совместимая звуковая карта, 32x CD-ROM, клавиатура, мышь.*
Рассчитана на возраст: *3-6 лет*

Маленький гномик Нодди живет в сказочной стране Играндии вместе с другими забавными человечками. Каждый день его жизни полон событий и приключений. Ураган, холод или жара, нашествие проказливых гоблинов или день рождения капризного медведя — только поспевай справляться с последствиями. Добрый и вежливый Нодди не откажется помочь переловить разбежавшихся кур и злодеев, починить разрушенный домик и автомат по производству мороженого. Не забывает он и танцевать, петь и устраивать забавные конкурсы вместе с друзьями. А маленький игрок, участвуя вместе с героем во всех приключениях, незаметно постигает азы логических и творческих умений.

С простейшей арифметикой и числами помогает освоиться копилка монеток, которые можно заработать общественно полезным трудом и потратить на ярмарке, а также мини-игра и гонки на саночках с "арифметическими" препятствиями: необходимо верно сосчитать количество предметов и проехать под правильной аркой. Для знакомства с формами и развития пространственного мышления предлагаются варианты "пазлов" с деталями в виде геометрических фигур. Той же цели служат варианты "лабиринтов", в которых необходимо правильно соединить концы изгибающейся и пересекающейся с другими "трубы".

Если с началами математики и логики все более-менее гладко, то с письмом возникают некоторые вопросы. Точнее один — все задания по правописанию почему-то на английском языке. То ли предполагается, что английский язык готовящийся к школе ученик должен знать лучше родного, то ли эту часть игры просто забыли перевести, но факт остается фактом — для выполнения этих заданий игроку необходимо не только знать английский алфавит, но еще и уметь составлять слова из букв, воспринимая их на слух или по картинке.

Предлагается несколько "музыкальных" заданий, но все они построены по одному принципу — игроку нужно правильно повторить последовательность звуков, ориентируясь на цвет или расположение предметов, которые их издают. Эти задания направлены на развитие памяти и внимания, однако не делают акцента на тренировке слухового восприятия, поскольку нельзя услышать, как звучит предмет заранее, не выбирая его для мелодии. На протяжении всей игры герои обращают внимание маленького игрока на различные цвета, помогая запомнить их название.

Ну и конечно, присутствует несколько мини-игр, с помощью которых можно просто расслабиться и повеселиться, раскрашивая гоблинов-невидимок или целясь сладким пирогом в товарищей. Юмор в игре взрослому покажется несколько примитивным, но для указанного возраста это довольно смешно.



Особое внимание в игре уделено началам экономики. Развлечения и сладости главный герой может покупать за деньги. Монетки же Нодди получает за выполнение определенной работы, помогая в которой требуется жителям Играндии. Это, безусловно, приближает малыша к пониманию товарно-денежных отношений "взрослого" мира. Однако плата за выполнение различных заданий почему-то не пропорциональна их сложности, что может запутать начинающего "экономиста".

Дополнительно к плюсам игры можно отнести элементарное управление — это дает возможность не отвлекаться на клавиши в процессе решения задачи.

Не подкачала графика — ничего экстраординарного, но качественно, без кричащих цветов, четкие линии, правильные формы. Под стать ей и озвучка — несколько вариантов "голосов", в которых присутствует эмоциональная окраска.

В целом игра довольно типична и, кроме собственного сюжета, не выделяется среди других игр для детей. Стандартный набор заданий, рассчитанный на знания и навыки, которые среднестатистический ребенок должен усвоить в дошкольном возрасте. В этом имеются свои плюсы — юный игрок без проблем разберется в правилах и в сути задачки, быстро смекнет, что от него требуется и в очередной раз отточит те или иные умения, заслужив похвалу компьютерных "друзей" и взрослых. Но существует вероятность, что для некоторых детей игра окажется немного скучной и больше одного раза заниматься вместе с маленьким гномиком им будет неинтересно.





Оценка: 6
Вывод: Типичный представитель класса развивающих игр для детей, без каких-либо выдающихся решений, но вполне добротный и качественный, эдакий "средний класс" в мире детских игр.

Евгения <Reddy> Вирмилина

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Street Fighter III

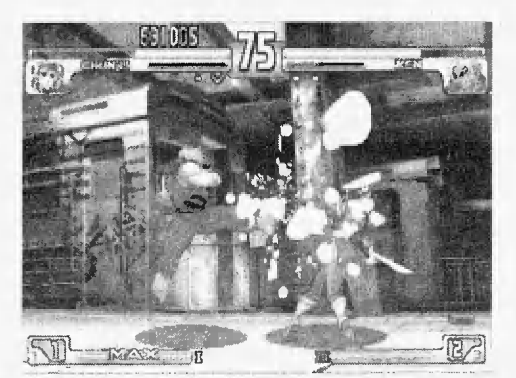
Жанр: *Fighting*
Разработчик: *Capcom*
Издатель: *Capcom*
Игры серии: *см. список MAME*

Аркадной платформе CPS3 (Capcom Play System 3) здорово не повезло в жизни. "Родители" бросили ее вскоре после появления на свет, и ей так и не удалось выбиться "в люди". Это было время, когда все бредили по 3D, и капкомовцы, некоторое время повозившись с "неперспективной" разработкой, недолго думая, оставили ее на произвол судьбы, погнавшись за паровозом прогресса.

А ведь поначалу девелоперы относились к своей новой аркаде совершенно серьезно. И, несомненно, связывали с ней большие надежды. Архитектура, равно как и все компоненты системы, по отношению к предшественнику (CPS2) претерпели значительные изменения. Вообще, работа была проведена достаточно объемная. Чего стоят хотя бы усилия Capcom по защите игр? Последние поставлялись покупателям в виде 512k картриджа и CD, на котором и была записана, собственно, игра в зашифрованном виде. Во время установки содержимое диска "как есть" копировалось во флэш-память, а расшифровывалось "на лету" при помощи того самого картриджа, содержащего игровой BIOS, ключ к дешифровке содержимого CD, а также дополнительный сопроцессор, осуществляющий саму эту операцию. Кроме того, часто встречаются упоминания о том, что информация с картриджа имела раздражающее свойство исчезать вследствие смерти батарейки, запитывающей все это дело. Короче, Capcom, как могла, осложнила жизнь пиратам, эмуляторщикам, ну и до кучи — порядочным покупателям своей продукции.

Эмуляция CPS3 долгое время топталась на месте, пока, наконец, летом 2007 года защита не была "сломана". Начиная с этого момента версии эмуляторов CPS3 посыпались как из рога изобилия и буквально за пару недель прошли путь от почти ни на что не годных до полностью работоспособных. В последней (пока последней?) версии CPS3Emulator v1.0a я не заметил вообще никаких проблем (хотя специалисты утверждают, что отдельные шероховатости все же присутствуют), кроме, пожалуй, того, что нажатие на кнопку Unload Rom зачастую "вешает" программу. Впрочем, вряд ли у кого-то отвалятся руки закрыть и перезапустить приложение при смене рома, так что уже сейчас, не кривя душой, качество эмуляции можно назвать почти безупречным.

В свете того, что оригинальные игры поставлялись в том виде, как это описано выше, можно было бы ожидать, что для их эмуляции понадобится не только сам ром (информация с картриджа), но и CHD (образ диска). В принципе, так оно и есть. Но нужно сказать, что существующие сейчас ромы игр CPS3 являются, по сути, дампами не картриджей (512k), а содержимого флэш-памяти автомата с уже установленной игрой (от 35 до 63MB). Потому выходит, что информация с CHD просто дублируется в роме, и для игры будет достаточно лишь последнего. Ну а для маньяков от эмуляции, которым необходимо, чтобы все было "как в жизни", естественно, оставлена возможность воспользоваться образами CHD.



Многие SF-ветераны все еще в строю. И чувствуют себя, судя по всему, совсем не плохо.



Сперва может показаться, что мягкой посадки у Елены уже не получится. На самом деле — такой у нее стиль.

CPS3 эмулируется и в MAME, но, если вы не хотите возиться с BIOSами, CHD и прочим, лучше скачать CPS3Emulator от ElSemi (nebula.emulatronia.com). Он предельно легок в настройке, имеет интуитивный интерфейс, а-ля Nebula (даже еще проще). Единственное — в распакованном эмуляторе нет папки roms, поэтому игры можно класть куда угодно, но при этом необходимо в файле конфигурации emulator.ini "руками" указать путь к архивам с ромами.

Ну а теперь — самое время посмотреть, из-за чего, собственно, весь шум.

Дело в том, что по причинам, указанным выше, библиотека игр платформы воображение, мягко говоря, не поражает. На CPS3 вышло всего-то шесть проектов. Причем, все они — 2D-файтинги. И если быть до конца честным, то количество самостоятельных тайтлов исчисляется совсем уж скромной цифрой — три. Вот они все: Warzard\Red Earth, JoJo's Venture (плюс JoJo's Bizarre Adventure: Heritage for the Future), Street Fighter III: New Generation (плюс Street Fighter III 2nd Impact: Giant Attack, плюс Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future).

Пойдем по порядку.

Warzard\Red Earth

Клиент номер один является (как уже было сказано) дракой, но со своими особенностями. Здесь есть всего четыре играбельных бойца, и в режиме для двух человек все разборки проходят исключительно в данном узком кругу. Но вот если играть "на прохождение", то этих четверых вы даже не встретите, так как одиночный режим представляет собой, по сути, череду поединков с боссами, каждый из которых превосходит персонажа игрока по размерам раза в два. При достаточно примитивной механике боя (как мне показалось), основной интерес представляют именно противники. Иной раз такие супербизоны встречаются, что на них из-под стола смотреть — и то страшно. Большие и эффектные — они и только они способны удержать игрока в этом плоском мирке.

Так, у местной волшебницы даже простые рукомашества и ногодрыжества выглядят нестандартно. При попытке нанести удар рукой/ногой из рукава/штанины ловко выскакивает стратежно припрятанный там кот и задает врагу по первое число. А вот — оживший сфинкс-мутант. Он натравливает отряд жриц, которые запаковывают героя в саркофаг и ловко выставляют его под раздачу.

То же касается и остальных. Все хороши. Будь то колдун с ручными драконами, огнедышащий динозавр или рыцарь с мечом настолько футуристичным, что его не описать словами.

Вообще, многое здесь нарисовано очень здорово. Пейзажи пленяют буйством красок. Персонажи — интересным дизайном, а спецэффекты — широтой и размахом. Только анимация слегка подкачала. Все-таки хотелось бы видеть ее более плавной.

Действительно, существует достаточно большое количество драк, глядя на которые сторонний наблюдатель может не сразу и понять, кто кого бьет. Особенно, если в разборках участвуют негуманоидные персонажи, использующие удары с "подвыподвертом" (наш случай). Когда вокруг тебя пляшет какая-нибудь "каракатица", движущаяся резко и дергано, — поди пойми, что там у нее на уме.

Все это особенно бросается в глаза на фоне SF III, где все движения плавные и естественные, поэтому подобных проблем не возникает в принципе. Но, об этом ниже.

В Warzard реализована еще пара новаторских задумок, вроде набора героями очков опыта, и, соответственно, получения "уровней". Но на игровом процессе это не сказывается почти никак.

JoJo's Venture (Bizarre Adventure)

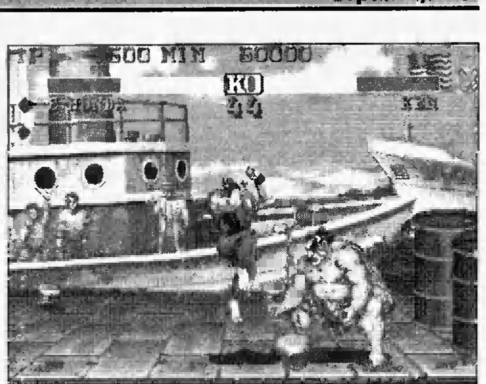
Если включить эту игрушку сразу после предыдущей, то сперва запросто может показаться, что сделан широкий шаг назад. Как-то все кажется более топорным и мелким. Начиная с заставок и меню, а заканчивая бэкграундами и героями. Однако, потратив некоторое время на акклиматизацию, можно невзначай и втянуться.

Вообще то, JoJo была сделана по мотивам одноименного аниме, и этот факт накладывает на игру заметный отпечаток. От попыток снабдить проект сюжетом и до общего стиля оформления всего визуального ряда.

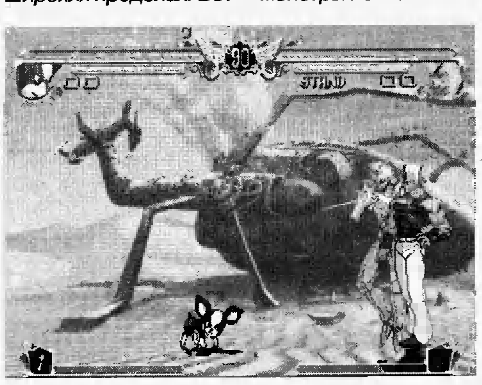
Наибольший интерес, как и в предыдущей игре, представляют оригинальные персонажи, при разработке которых шальные дизайнеры оттянулись, как видно, на всю катушку. Тут даже нет смысла что-то описывать. Тот самый случай, когда лучше один раз увидеть. Честно говоря, меня, скажем, слегка напрягает новаторский японский дизайн всего на свете, от идиотских гигантских шагающих роботов до одежды, оружия, причесок и проч. Все-таки культура японцев — "темный лес". Хотя невозможно не согласиться с тем, что регулярно встречаются просто гениальные находки. Люди хотят экспериментировать и умеют это делать.



Яркие, забавные, необычные персонажи — это то, ради чего и стоит обратить внимание на CPS3. Даже их размеры изменяются в очень широких пределах. Вот — монстры из Warzard...



Начало начал. Street Fighter II: The World Warrior (1991; CPS1). Игра, заложившая основы жанра и сформировавшая его как таковой.



А здесь — чудовище из JoJo.



Фоны — глаз не отвести.



Едва ли не половину удовольствия от игры в SF III составляет созерцание побитого противника по окончании боя. Картинки очень красивые и смешные. Они есть в New Generation и 2nd Impact. До 3rd Strike, к сожалению, не добрались. А еще умиляют "базары за жизнь", присутствующие практически в каждой японской аркадной драке. Такое чувство, что они кочуют с минимальными изменениями от игры к игре уже не первый десяток лет.

Оценивать сбалансированность и отточенность боевой системы JoJo я не рискну (квалификация не та). Но вот то, что разработчики действовали не шаблонно и попытались привнести в устоявшийся жанр что-то свое — видно даже мне. Наибольший интерес представляет т.н. Stand System. Дело в том, что каждый из героев игры имеет второе воплощение, которое вызывается на арену в любой момент нажатием всего одной кнопки. Нечто похожее можно было наблюдать в знаменитой серии King of Fighters (Neo Geo). Только там это носило более скоротечный характер, а здесь Stand System — краеугольный камень геймплея.

Совсем уж невменяемых комбинаций тут почти не наблюдается. Поэтому значительную часть приемов вполне можно найти и самому, "на ощупь". Тем более, если знать, что почти во всех аркадных драках суперы выполняются проворачиванием джойстика в ту или иную сторону плюс нажатая кнопка удара. В целом, игра выглядит довольно любопытно и на роль записного аутсайдера соглашаться не хочет ни в какую.

Street Fighter III: New Generation (2nd Impact, 3rd Strike)

Надо сказать сразу, что если ранее вас никаким боком не зацепил ни один из стритфайтеров, то и этот понравится едва ли. Несмотря на огромное количество проектов, вышедших в рамках сериала, преемственность здесь берегут как зеницу ока. Более того. Когда я решил "выдрать" скриншот из SF II, игры, положившей начало многолетней эпохе стритфайтеров и являющейся прародителем жанра Fighting вообще, то мне пришлось немало удивиться. На статичных картинках SF II (1991, CPS1) смотрелся немногим хуже, чем SF III (1999, CPS3). Ну, менее детальные фоны. Ну, цветовая палитра чуть победнее. Но это практически все.

Так может, ну его, этот SF III? Ничего подобного! Когда дело доходит до геймплея и игрок видит анимацию третьего уличного бойца, становится ясно, что заслуженного старичка заломали одной левой. Наверное, если говорить о плавности движений бойцов, то тут с сегодняшним героем может поспорить разве что Garou: Mark of the Wolves (1999) с Neo Geo да Last Blade II (1998) оттуда же. И то не факт.

Механика боя SF III покажется родной и знакомой всем, кто когда-либо играл хоть в один проект сериала. Если нет, то привыкание не займет много времени. Особых наворотов здесь не наблюдается, и вообще — все довольно прозрачно и логично.

Еще один плюс в копилку игры — это вменяемый уровень сложности. Да. Именно так. SF III вполне можно пройти, не стерев пальцы в кровь о кнопку джойстика, назначенную на забрасывание в "автомат" виртуальных монеток. Для аркад это скорее исключение, чем правило.

Если говорить о графике, то в схватке с соседями по этажу (Warzard и JoJo) стритфайтер уверенно занимает первое место. Пусть здесь и нет таких крупных товарищей, как в Warzard, но отличная анимация и великолепные задники делают свое черное дело — душат все потуги конкурентов на корню. Кроме того, все, что было сказано об интересных бойцах первых двух игр, вполне применимо и к SF. К сожалению, здесь нет Зангиева с его губой "трамплином" и сумоиста Хонды с кубиками пресса на отвисшем до земли животе. Но посмотреть все равно есть на что.

В каждом новом воплощении SFIII (2nd Impact, 3rd Strike) разработчики добавляли несколько новых героев, доведя их количество до девятнадцати (не считая секретных).

Окончание на странице 25

В процессе подготовки материала мне на глаза попался FAQ по JoJo's BA, написанный человеком, занимающимся распространением аркадных автоматов, насколько я понял, на территории США.

С высоты прошедших лет (был конец 1999г.) некоторые его высказывания смотрятся достаточно занимательно.

Вопрос: Почему аркадная версия? Ведь в портах на Dreamcast и PS есть дополнительные персонажи.
Ответ: Что ж, на данный момент мне доступна только аркада (прим: порядка $1000). Но пусть DC версия будет стоить около $50, все равно я остановлюсь на первой, так как только она может дать настоящие "аркадные ощущения".

Вопрос: Действительно ли JoJo's Bizarre Adventure является последним проектом на CPS3?
Ответ: На данный момент это так. Останется ли он последним? Не думаю. Система CPS3 очень перспективна. Вы только посмотрите на эту графику! (прим: Bizarre Adventure на самом деле стала последней в линейке игрушек на CPS3).

Вопрос: Могли бы вы достать игру для меня?
Ответ: Не вопрос. 1300 долларов — и через неделю она ваша.

КРЕАТИВ

Редактор карт для Космических Рейнджеров 2

Пособие для начинающих

Окончание. Начало в ВР №1-2008

Создание платформы.

Платформы — это большие (или не очень) площадки из соединенных lava_bridge или (изредка) других bridge-объектов. Платформы позволяют вынести боевые действия на небольшую высоту, над водной гладью, или создать атмосферный объектный спуск. Платформы отлично вписываются как в техногенный, так и в природный ландшафты, создают дополнительную "многоэтажность". Единственным недостатком техники платформ является ее сложность.

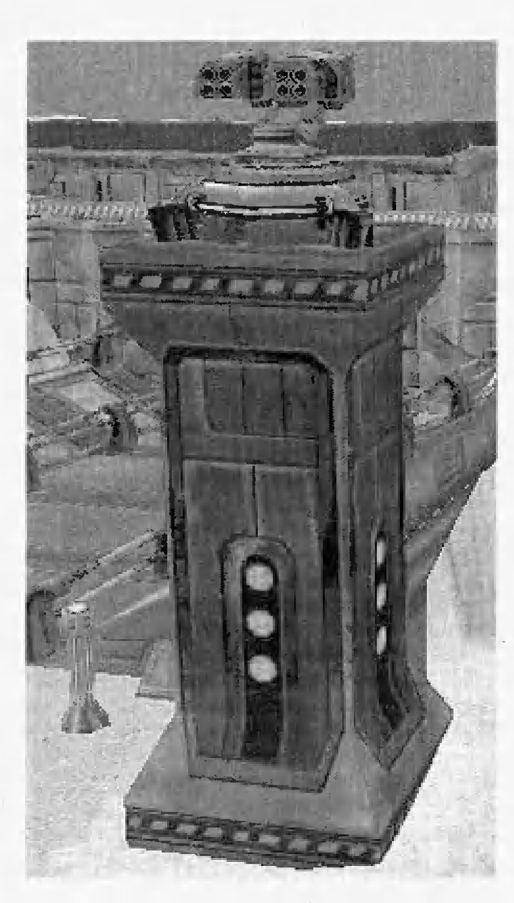
Чтобы по платформе можно было пройти, нужно, чтобы все ее сегменты находились приблизительно на одной высоте. Этого довольно легко добиться, если ландшафт под платформой плоский — просто выставляем все lava_bridge на почти одинаковую высоту (разница в высоте должна быть меньше 1) и припасовываем друг к другу. А вот если ландшафт под платформой не плоский, а совсем даже наоборот, то приходится здорово повертеть камерой и попеременно блоки, прежде чем удачно их совместить. Стоит помнить, что изменение рельефа (или даже текстуры!) под платформой повлечет сильные баги с расчетом проходимости (чаще всего блоки становятся непроходимыми), поэтому стройте платформы только над полностью завершенным и раскрашенным ландшафтом.

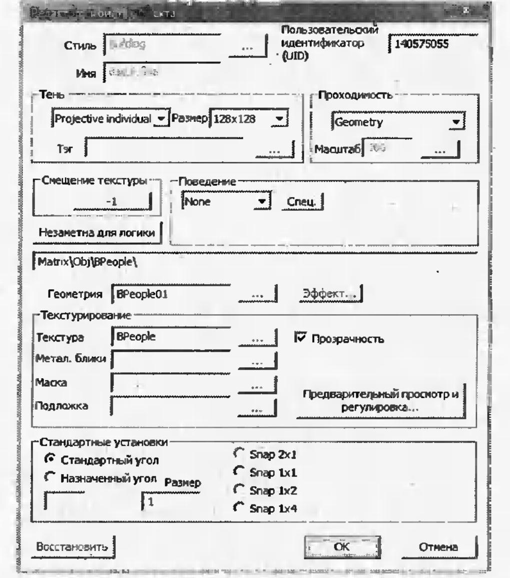
Платформа из одних lava_bridge имеет ряд важных недостатков, среди которых некрасивый край и прозрачность при взгляде снизу. Резкий край лучше всего скрыть очень подходящим "бордюром" lava_bridge_border, а прозрачность снизу устраняется созданием двойного слоя — верхний слой из обычных lava_bridge, а нижний (он может быть на том же уровне что и верхний, или даже на полпункта выше) — из таких же, но наклоненных на 180 градусов (т.е. "перевернутых"). Если на карте нет мест, с которых видно платформу снизу, нижний слой можно и не добавлять.

Создание стойки под турель.

В редакторе турель можно поместить на любую высоту, но вся соль в том, что после разрушения она будет отстроена на уровне земли, что не очень хорошо, если нам нужна высокая огневая точка. Впрочем, выход есть — это стойки.

Стойка обычно состоит из двух частей — декорации и платформы. Декорация — это "красивость" — вышка, бочка или прочий объект, на вершине которого "возлежит" турель... по крайней мере, так это выглядит в игре. На самом же деле турель закреплена на уровне невидимого (иногда — видимого) bridge-объекта, коим чаще всего выступает все тот же lava_bridge. Путем опытных исследований было найдено, что этот объект становится совершенно прозрачным при "надевании" текстуры passage_ gate_mask. Впрочем, прежде чем делать из lava_bridge невидимку, стоит как следует подогнать его по высоте и размерам под платформу, при этом стараясь оставить как можно большую площадь — это упростит установку турелей в будущем.





Расширенные настройки объектов (object)

Применив технику двойного клика на объекте, вы сможете лицезреть открывшееся окошко свойств, содержащее еще кучу всяких опций. Поговорим о самых необходимых.

На самом деле объекты могут влиять на геймплей, не только изменяя обзор и карту путей. Некоторые объекты также можно преобразовать в терронические бомбы — мощнейшее оружие. Для начала нам понадобится разрушаемый объект — в закладке building есть bochka01,02,03 — самое то. В окне расширенных настроек в разделе "поведение" есть строчка с вариантом simple replase или explosive — эти два типа разрушения отличаются лишь тем, что explosive имеют красочную анимацию взрыва. А вот третий тип разрушения — Terron — особая птица. Если такому объекту нанести урон, он начнет издавать жуткие вопли, а когда количество хитпоинтов упадет до 0, он немного повопит и выдаст с небольшим интервалом 2 ядерных взрыва! При установке количества хитов терронической бомбы стоит помнить, что это не хитпоинты роботов из игры. Эксперименты дают основания считать, что хитпоинты объектов и роботов соотносятся как 10/1, т.е. снаряд, который нанесет роботу 1ед. урона, объекту нанесет 10ед. Объекты получают меньше урона от бомбы и турелей, а также не горят после огнемета.

В окне настроек объекта, в разделе "поведение" есть кнопка "особое" — при включении этой кнопки хотя бы на одном объекте изменяются условия победы — теперь для победы нужно не захватить все базы и уничтожить роботов противника, а уничтожить все "особые" объекты. Кстати, кнопочку "особое" можно активировать и в неразрушаемых объектах, но тогда в карте невозможно будет выиграть.

Среди опций есть и такой пунктик, как текстурирование, где вы можете изменять текстуру на объектах. Изменение маски и подложки лучше проводить в подразделе "Предварительный просмотр и регулировка". Там можно настроить скорость мерцания лампочек объектов, изменить текстуру мерцания, ее направление прохождения.

Дым, огонь и молнии.

К объектам pulse_energy, terron и hangar можно присоединить некоторые эффекты, но поскольку terron и hangar — объекты экзотичные и специфичные, используется в основном pulse_energy. Есть четыре вида эффектов: звук, дым, огонь и молнии.

Дым и огонь во многом похожи, так как используют одинаковую систему создания "облачков", с той лишь разницей, что у огня облачка имеют определенную текстуру, а у дыма их цвет можно выбрать. Чтобы добавить эффект дыма/огня, нужно открыть окно настроек объекта, и в нем нажать кнопку "эффекты". Выскочит дополнительное окно, в нем нажимаем кнопку "+" и выбираем smoke/fire соответственно. В окне появляются поля:

Время возобновления — время в миллисекундах между включениями огня/дыма мин/макс.

TTL — продолжительность в миллисекундах "извержения" огня/дыма.

PuffTTL — продолжительность жизни каждого облачка в миллисекундах.

SpawnPeriod — интервал между спауном облачков.

Intense — если эта кнопка включена, облачко, рассеиваясь, будет светлеть, если нет — темнеть. На практике это создает эффект матового/темного дыма, и яркого/дымного огня.

Speed — ускорение, с которым поднимается облачко.

Disort (только для огня) — разброс облачков на старте — чем выше это число, тем шире будет поток пламени.

Color (только для дыма) — цвет облачков на старте.

Эффект на pulse_energy высвобождается в центре торца с верхней стороны буквы V.

Наиболее прозрачная текстура на pulse_energy — StarCraftWall02_mask, но наиболее удобная из прозрачных — lighthouse00_mask, особенно если ползунок "смещение текстуры" установить на максимум вправо.

При создании молнии имеются некоторые другие параметры, такие как:

Join with — молния образуется между двумя pulse energy с одинаковыми тегами в этом поле.

Width — толщина молнии.

Dispersion — величина искривления молнии.

Основные правила оформления карт:

— карта должна представлять из себя ограниченный океаном остров (группу островов), или замкнутое подземное помещение, и именно по этому признаку среди карт выделяют обычные и подземельные.

— каждый участок карты должен быть оформлен в едином стиле, чтобы друг другу подходили текстуры, аптерайны и объекты. Т.е. нельзя, чтобы на зимней карте росли пальмы, а в красной марсианской воде плескались пингвины, или на техногенном пляже буйно колосились камыши.

— небо, тени, и освещение должны соответствовать стилю карты. Так, зимние карты лучше выглядят с полупрозрачными тенями и голубым/звездным небом, открытый техноген — с зеленым или красным небом, подземелья обычно идут без теней и с черным небесным куполом.

— не стоит совмещать на одной карте много стилей — обычно в подземельях не более двух, а в открытых картах — не более трех, причем не желательно, чтобы на одной карте присутствовало более одного "природного" стиля.

Природные стили.

1) Пустыня. Это довольно сложный стиль, поскольку требует внимательности к оформлению. Пустыню следует заполнять необходимым минимумом природного окружения, при этом стараясь не привести к перегруженности, или наоборот — появлению обширных пустошей.

Текстуры стоит выбирать из закладки desert, а также текстуру рыжих скал из mountain. Аптерайны также выбираются из desert, но вполне сойдут и образцы из mars и forest и "перекрашенные" заплатки из north. А вот объекты природного оформления лучше ставить исключительно из desert, при этом не забываем наклонять и красиво расставлять такие элементы, как кактусы, пальмы, кусты, и т.п. Для оформления горных возвышенностей стоит использовать крупные камни из mountain. Кстати, при грамотной замене текстур количество подходящих камней может серьезно увеличиться. Горы нужно либо покрывать подходящим горным аптерайном, комбинированным с торчащими камнями, либо использовать скальные обрывы, как на "Гранд каньоне". Последний вариант сложнее, но намного миловиднее (если выполнен аккуратно). Небо для пустыни подходит голубое, ночное. Дымка, соответственно, может быть голубой, желтоватой, темно-синей и даже черной (для ночных карт). Тени в пустыне должны быть короткими, но четкими, поэтому выставляем угол наклона солнца близкий к зениту, а прозрачность стандартной, или чуть повышенной.

2) Лето (лес). Стиль миловидный и относительно простой, с большим разнообразием объектов, текстур и аптерайнов. Лес — отличный выбор как для начинающих, так и для мастеров, так как, с одной стороны здесь малозаметны огрехи в оформлении, а с другой — есть большое поле для маневра и полета фантазии.

Основной закладкой в оформлении является, конечно же, forest, богатый текстурами и объектами, но лес также довольно хорошо выглядит с пустынными кустиками/пальмами, красной марсианской флорой и терайнами, и, конечно же, со стенами, шахтами, тележками и валунами mountain.

Текстура светло-оранжевого "лесного" песка сочетается сразу с тремя видами дорог, среди которых асфальтная, песчаная и грунтовая, что позволяет как следует разнообразить пути. Благодаря обилию объектов можно засадить обочины елками, лиственными деревьями или кустами, завалить камнями разных размеров и форм или низкорослой травой. Естественно, замощение участка совершенно одинаковыми елками — вещь некрасивая, посему разбавляем флору гармонично сочетающимися кустиками, деревьями от ярко-зеленых, до полумертвых коряг, и не забываем наклонять их — "телеграфный" лес это, на мой взгляд, некрасиво. Горы в лесных картах покрываются темной зеленоватой текстурой из mountain, а поверх нее — соответствующим сурфейсом из forest.

Лесные карты сочетаются, пожалуй, с любым небом, кроме черного и красного. Тени также можно выбрать "на вкус" — от длинных полупрозрачных до четких от солнца в зените.

3) Зима. Стиль, осложненный бедным набором текстур аптерайнов и сурфейсов, поэтому обычно тесно сплетается с техногеном и требует большего внимания к рельефу, расстановке объектов и аптерайнов/сурфейсов.

Из текстур на зимних картах используются в основном четыре штуки из north, одна из forest (промерзлая земля), а также синий камень из mountain и его подводный аналог из forest. Помимо елочек, снежных камней и ледяных игл, зимние карты как нельзя хорошо принимают объекты из mountain — особенно хорошо им оформляются заледенелые склоны гор (там находят свое место синеватые скалы), и побережья, где есть место для айсбергов и торосов. Ввиду бедности оформления, области близ заводов и баз не лишне будет оформить под "белый" техноген (см. раздел "техногенные стили"). Зимние карты также очень часто имеют встроенные подземелья внутри горы или промзоны "черного" техногена.

Небо для северных карт лучше всего голубое, с белой дымкой у горизонта, тени должны быть полупрозрачные или вообще полностью невидимые (на крайнем севере, как известно, теней нет), солнце должно быть невысоко над горизонтом.

4) Марс. Стиль, так же как и лесной, богатый оформлением, и разнообразная флора — его преимущество. Текстур на марсе немного, но этого вполне хватает, так как грамотное покрытие сурфейсом сглаживает монотонность. Красная марсианская почва и темные грунтовые дороги составляют выигрышную комбинацию, так как на такой почве почти не видно огрехов с "квадратностью" многозвеньевого сурфейса. Горы на марсе оформляются точно так же, как и в лесных картах, а побережья обычно заполняются буйной растительностью из разнообразных тростников и "щупалец", отчего выглядят заболоченными. Многочисленные грибы, папоротники, саговники и баобабы на марсе окаймляют дороги, склоны, немногочисленные пустующие пространства. Один из характерных для марса приемов — размещение композиции в неглубоком кратере внутри овального или круглого сурфейса.

Небо на марсианских картах может быть любым, но лучше всего — красное с оранжевой дымкой, тени, как и в лесных картах, выбираются на вкус.

5) Редкие и оригинальные природные стили:

— Пустоши: применены темные и зеленоватые текстуры, в качестве дорог используются подкрашенные грунтовые лесные пути. Из оформления в основном желтые, оранжевые и мертвые деревья.

— Пещеры: темные "плесенные" и песчаные текстуры, использованы сурфейсы из forest и mars. Окружение из камней, грязевых вулканчиков, валунов. Стены выложены скалами из mountain.

Техногенные стили:

1) Белый техноген. Редко можно встретить природную карту без вкрапления белого техногена — это участки, покрытые аптерайном из floor и оформленные объектами окружения из building, и, иногда, starcraft.

Характерной чертой белого техногена является то, что он, пожалуй, единственный стиль, не встречающийся "в одиночку". Разве что на карте "малоское кино" он доминирует, но все же часть действий происходит на классическом лесном ландшафте. Белым техногеном зачастую оформляют базы и заводы, иногда соединяя рисунком из аптерайнов значительную территорию. Важно создавать из аптерайна именно упорядоченный рисунок, и чтобы расстановка баз, турелей, объектов и даже путей вполне с этим рисунком согласовывалась.

2) Черный техноген. Характерный стиль классических подземельных карт. Требует повышенной аккуратности, но, в отличие от природных стилей, позволяет не волноваться о рандомизации объектов.

Кто играл оригинальные карты "Жук" и "Лаборатория Времени", тот узнает этот стиль. Во-первых, здесь нам почти не надо волноваться о текстурах — внеигровые зоны покрываются черной земляной текстурой из forest или частично текстурой из floor, а весь пол замащивается черно-красными плитками из закладки starcraft. Стены-обрывы в черном техногене покрываются рядами различными starcraft_wall и украшаются различными техногенными объектами. Особое внимание стоит обратить на замощение аптерайном, так как аптерайн — это половина оформления. Черный техноген можно строить и

на одном "этаже", но многоуровневость — серьезный плюс, хотя и требует очень много работы. Помимо обычных подземелий, черный техноген используется также во встроенных подземельях и открытом техногене.

3) Теронический техноген. Очень своеобразный и не менее сложный стиль, характерный ощущением "стерильной чистоты". Как и черный техноген, требует повышенной аккуратности.

В основу стиля положено использование белых аптерайнов из starcraft и сходных по цвету объектов из закладок starcraft и building. Стены в данном случае покрываются passage_wall и соответствующими "уголками", но ввиду плохого поведения этих объектов на сетке уголки часто приходится припасовывать, отвязав от сетки. В оформлении дорог стоит использовать немного объектов и оставлять много пространства для маневра, а чтобы это пространство не казалось пустым, замостить пол нехитрыми узорами из аптерайна и, по возможности, использовать источники света. Объекты лучше всего подходят из закладки building: detail, bas.pfinal, stolb, zabor — как видите, все они цвета металик+голубой.

4) Решетки. Несмотря на максимальную сложность из всех стилей, решетки за последний год серьезно набрали популярности, в первую очередь, благодаря своей необычайной красоте и упорядоченности. Здесь мапмейкеру придется показать верх мастерства обращения с объектами, так как сурфейсы, аптерайны и ландшафт находятся либо под слоем зеленой лавы, либо на дне морском.

В основу стиля положена техника платформ. Платформы, искусственные переходы, многочисленные техногенные комплексы и трубы покрывают огромные площади, где не просвечивается исходный ландшафт. На открытых пространствах стиль решеток можно назвать "морским", поскольку под платформой простирается водная гладь, а сама платформа "поддерживается" клонами из StarCraftWall05, с проходимостью full passbility. Обычно такие лабиринты из мостов и платформ соединяются с небольшими островками черного техногена, хотя возможны и другие варианты островков, и даже полное отсутствие суши. Островки служат местом для расположения баз, т.к. на платформе базы смотрятся не очень красиво.

В подземельных картах решетки обычно сочетаются с зеленой теронической лавой и окаймляются черным или белым техногеном. Котлованы с лавой окаймляются черными стенами StarCraftWall или специальными "кислотными" объектами из starcraft, в названии которых присутствует слово "lava".

Баги эдитора и неизвестный баг (НБ).

1) Критические Баги эдитора:

А) При запуске всплывает окно:
"File=C:\work\rangers\robots\project\Map\MatrixMap.cpp Line=1416".
Это значит, что у вас каким-то чудом не оказалось Direct X 9.0c

Б) При запуске всплывает окно:
"File=C:\work\common\BaseLid\File.cpp Line=133"
Это значит, что игра не нашла файл robots.dat, и, следовательно, редактор установлен неправильно.

Г) При запуске всплывает окно:
"File=C:\work\common\BaseLid\File.cpp Line=720
Это значит, что игра не нашла файл robots.cfg, следовательно, эдитор установлен неправильно.

Если ничего подобного вы не замечали, то поздравляю вас — вы правильно установили редактор. Теперь о более насущных проблемах:

А) При просчете путей или при компиляции на стадии compiling path редактор вылетает без объяснений.
Причиной сему — отсутствие заводов на карте. Для нормальной компиляции и просчета путей на карте должно быть два любых (в т.ч. мертвых) завода. При одном заводе карта проходимости будет просчитываться, но карты путей не будет. Лучше не рисковать и поставить хотя бы два.

Б) При расчете проходимости всплывает такое сообщение:
call stack:
[unavailable in release]
File=C:\work\rangers\robots\project\map\MatrixRoadNetwork.cpp
Line=1730
Text: На одной зоне вне развилок не должно быть более одной дороги. ...

При этом еще выдает координаты. Входим в закладку Camera и наводим курсор на ландшафт, зажав Shift, в оглавлении прописываются координаты курсора. Ищем координаты из сообщения и удаляем все преграды с этого участка, в том числе и рельефные. Иногда помогает перерисовка воды, но это крайняя мера.

В) Редактор вылетает и выдает ошибку. Чаще всего это происходит после компиляции и последующего обновления миникарты.
call stack:
[unavailable in release]
File=C:\work\rangers\robots\project\map\texture.cpp
Line=1730
Text: [D3DERR_OUTOFVIDEOMEMORY]

Все очень просто — компилятор съел кучу видеопамяти, а обновление карты догрызло остатки. Это бывает только на очень насыщенных объектами больших картах, так что раз уж вас угораздило — экономьте видеопамять.

2) Некритичные баги эдитора:

А) В логе ошибок пишет:
Warning! Object <??????> has no edges stencil shadows...

Это значит, что поставленный или отредактированный вами объект не может иметь стенсильную тень. Нужно отредактировать объект и в строчке "Тень" поставить значение, отличное от stencil.

Б) В логе ошибок пишет:
Effect error: "???" more than 2 times

На карте присутствуют три или более pulse_energy с одинаковыми тегами молний. ??? — это тег молнии.

В) При просчете теней или путей редактор падает:
Чаще всего во всем виновна ваша устаревшая машина. Большое количество оперативки (около 512 МБ) предотвратит такие вылеты. Иногда проблема с тенями — некоторым объектам нельзя прицепить projective common тени.

Г) Компиляция обрывается на стадии "compiling objects".
Проблема, скорее всего, опять таки с малым количеством оперативной памяти и большим количеством объектов или же с projective common тенями.

Д) После компиляции с карты исчезают сурфейсы, использованные как непроходимые области.
Тут уж ничего не поделаешь — надо сейвиться перед компилем. Более высока вероятность такого сбоя, если при компиляции была включена вкладка "Up Terrain" и миникарта.

Е) После компиляции турели, размещенные на "мостиках" над рельефом, в игре оказываются на уровне рельефа.
"Мостик" должен быть, по крайней мере, размером 2х2ячейки. Если меньше — игра его не учитывает, а вот редактор почему-то учитывает.

3) Неизвестный баг.

Don't worry, just unknown bug happened...

Вы видели это сообщение? Остроумно, не так ли? "Не беспокойтесь, просто случился неизвестный баг". На самом деле как раз время побеспокоиться, так как лечение этого бага заберет у вас очень много сил и времени.

Правда, чем лечить, легче избежать, а для этого можно следовать совету — почаще сохраняться в разные файлы, делая тем самым что-то наподобие резервных копий. Каждый раз после такого действия попытайтесь скомпилировать и сыграть в карту: можно просто понаблюдать за роботами, покрутить камерой и т.п., чтоб проверить карту на отсутствие этого бага (если же он будет иметь место, у вас есть рабочая версия с предыдущего этапа разработки). Процесс, конечно, громоздкий, но так вы не рискуете потерять абсолютно всю работу, и будете знать, на каком этапе приблизительно, было допущено действие, вызвавшее ошибку.

Можно также пользоваться способом профилактики:
1) Не делать карты с 3-мя противниками — они очень подвержены НБ.
2) "Отсекать" сурфейсами-блоками все закоулистые места, куда роботы и так не доходят, чтобы упростить карту путей.
3) Не делать больших скоплений турелей, ибо при стрельбе они съедают очень много "ресурсов".
4) Постоянная проверка карты путей на баг просчета.
5) После завершения дизайна создать "Демо-раш" версию, т.е. установить игроку и домам запредельный приток ресурсов. После этого тестируете эту карту на авторежиме. Если в течение 15-20 минут не вылетел НБ (за исключением НБ конфликта управления), значит карта стабильна, если нет, то следует уменьшить количество команд у домов, удалить несколько заводов, провести диагностику на НБ от объектов и теней.

Некоторые из возможных причин неизвестного бага:

А) Полигоны. Чем больше на карте многоугольников — тем хуже, тем выше шанс заразиться НБ. Полигоны есть буквально везде — на ландшафте, на объектах, на заводах и базах, но очень много их на роботах и базах. Чаще всего во всем виновен огромный размер карты, и большое количество заводов/баз и играющих сторон.
Симптомы: карта вылетает в процессе или при создании n-го робота (не важно, чьей стороны)
Лечение: Удалить очень много объектов, несколько заводов/баз или одну играющую сторону вместе с частью ландшафта.

Б) Карта путей. Когда карта путей очень большая и запутанная, игра с ума сходит, просчитывая для ИИ варианты путей. Это своего рода природный ограничитель размера карты. Что интересно, перемещение нескольких заводов/баз иногда исправляет НБ карты путей.
Симптомы: карта вылетает на старте или при постройке n-го робота (при этом разные базы имеют разный фактор влияния).
Лечение: Урезать ландшафт, заблокировать доступ в "ненужные" области рельефа (например, непроходимым сурфейсом).

В) Ошибка расчета теней. Тени в ПБ архиглючнейшая штука. Некоторые объекты не переносят projective common теней, особенно если они висят высоко над ландшафтом или лежат глубоко под водой или под мостами, хотя и другие тени могут вызывать НБ. Особо подвержены этому багу объекты под водой — сильно погруженные под дно или сильно наклоненные. Также этот баг могут вызвать объекты частично или полностью выходящие за пределы bound.
Симптомы: карта вылетает в процессе загрузки или в первую секунду.
Лечение: Найти объект(ы) и удалить их/переместить/убрать тень.

Г) Расчет действий ИИ. Любой робот противника, наш робот, выполняющий автоматическую программу, турель любого подданства "съедает" ресурс компьютера. Что это за ресурс, неясно, скорее всего, это и мощность ЦП, и оперативная память, и мощность видеокарты. Когда ресурс "исчерпывается", игра вылетает с НБ. Что очень важно, при стрельбе и маневрах ресурс потребляется куда интенсивнее, особенно турелями, поэтому постарайтесь избегать ситуаций, когда на карте сразу по три-четыре отдельные баталии. Увеличение количества групп у доминаторов сильно увеличивает шанс НБ. Более мощные роботы тоже потребляют ресурс, равно как и снаряды орудий (пушка / ракетница / огнемет / плазмаган/ миномет) и лучи (пулемет / лазер / разрядник / ремонтник), а также осколки от взрыва бомбы.
Симптомы: карта вылетает в процессе игры, изредка — сразу после старта. Довольно часто вылетает при стычках роботов, взрыве бомбы или при постройке n-го робота.
Лечение: уменьшить количество роботов/турелей на карте, в т.ч. уменьшением количества заводов, баз и играющих сторон. Иногда помогает уменьшение количества команд в настройках ИИ противников. Если на карте есть много "стартовых" роботов, их лучше убрать, особенно если они на расстоянии огня с другими роботами/турелями.

Д) Конфликт управления. Это некритично и вполне нормально — при включенном автоуправлении (в демо-режиме, или набрать "auto"), если выбрать завод или поставить турель, игра иногда вылетает. Игра очень "ревнива" и не любит, когда управляют тем, что принадлежит ей.

Напоследок несколько кодов, которые имеют место в планетарных битвах.
BUBUBU<пробел> — показывает титры разработчиков ПБ (с никами).
AUTO — включает автоматику на наших роботах/заводах/базах.
CRAZYBOT — вызывает крейзибота.
HURRY — мгновенно готовит подкрепление к вылету.
MEGABUST — лечит все наше добро, удваивает его хиты и стойкость к повреждениям. При повторном вводе уничтожает всех наших роботов.

P.S. Если после прочтения статьи у вас имеются вопросы, то добро пожаловать на форум EG, где меня можно найти под ником StaR-ичок. Также интересующие вас вопросы вы можете задавать мне на почтовый ящик star2000@tut.by.
Все материалы, использованные в данной статье, получены с разрешения их авторов.
Отдельная благодарность людям, внесшим большой вклад в изучение возможностей редактора: Hater, Автовор, Pool, Mivulf. Спасибо камраду Доктор М за написание подробных курсов по созданию ПБ, часть которых заложена в данном материале.

Чижиков *StaR*** Андрей**
star2000@tut.by

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Street Fighter III

Начало на странице 23

Еще слегка перерисовывались меню и начальная заставка, появились новые фоны, а также была добавлена пара бонусных мини-игр (Fight for the Future). В ходе работ геймплей ни разу не пострадал. Его просто не трогали.

Фанаты других знаменитых файтинговых серий порой обзывают SFIII "дубовым" и "нетехничным", но, по-моему, это несколько резковато. Особенно, если сравнивать игру с "соседями" по платформе. Кроме того, кто сказал, что файтинг должен быть "техничным"? Наверное, будет достаточно, если он окажется просто интересным(

Вывод. Каждый проект заслуживает толику внимания. И каждый берет своим.

Нужен файтинг, яркий, красочный и простой, как полено? — Смотрим Warzard\Red Earth.

Интересует аниме и новаторская боевая система? — Добро пожаловать в JoJo.

Ну, а если ищете лучшее воплощение бессмертной классики, вылизанное до блеска, с балансом, отточенным годами, почти безупречной анимацией и, без малого, интуитивной техникой боя, то сам бог велел обратить внимание на Street Fighter 3. Недаром ведь по ней до сих пор разыгрывают турниры отдельные особо продвинутые товарищи.

Что можно еще сказать? Все игры яркие, красочные и совершенно тупые. Как раз то, что нам, приставочникам, и нужно;).

P.S. Может быть, у кого-то возник вопрос: "Почему статья называется Street Fighter III, в то время как посвящена она платформе CPS3 в целом?" Ответ прост. Все-таки для слишком большого числа людей стритфайтер — это CPS3, а CPS3 — исключительно стритфайтер.

Borabora



Street Fighter с мышкой

Японская компания Daletto, основанная в прошлом году Capcom и Games Arena, анонсировала на прошлой неделе весь из себя такой революционный проект Street Fighter Online: Mouse Generation. Новая игра в знаменитой серии файтингов позволит поклонникам снова встретиться с полюбившимися героями, такими как Рю и Чун Ли. Знакомой для фанатов серии окажется и боевая система — она основана на Street Fighter Alpha.

Абсолютно все управление в игре будет осуществляться с помощью нашего верного грызуна. Прыжки, удары, передвижения вперед/назад — для всего этого придется задействовать мышку. Кроме того, новый "Стрит Файтер" станет прорывом серии в онлайн, причем играть в саму игру по сети можно будет бесплатно, а вот если захочется обзавестись какими-либо специальными предметами — придется выкладывать денежки.

На первом этапе игрокам будут доступны только четыре героя — Рю, Чун Ли, Хико и Тайрэн (последние двое — "перебежчики" из романов китайского писателя Джина Йонга). Дополнительные герои будут добавляться в игру со временем, но, возможно, намного более интересно будет сделать своего воина самостоятельно — для этого игра предоставит в ваше распоряжение специальный редактор, в котором будут собраны руки, ноги, тела и головы различных персонажей.

Street Fighter Online будет поощрять и "клановые" битвы, во время которых на ринг будут выходить не двое, а трое, четверо, или даже больше файтеров.

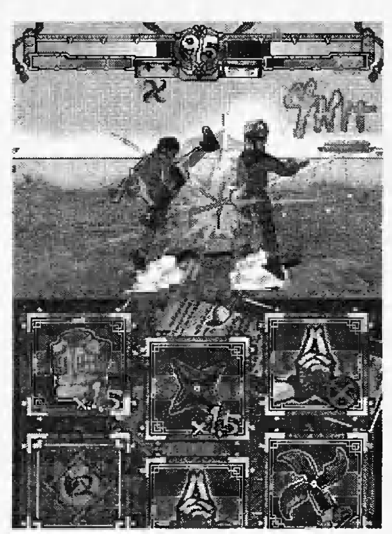
AlexS



ПРИСТАВКИ

Трейлер к Наруто

Каждый уважающий себя "наруто-фан" уже давно в курсе, что файтинг Naruto: Ninja Destiny (Nintendo DS) доберется до игровых магазинов уже в марте этого года. Но если хочется хоть одним глазком взглянуть на грядущую игрушку уже сейчас — то нет ничего проще. Достаточно скачать трейлер, который можно найти на www.kohnkecomm.com/dl/d3/NDS_Large.mov. Сразу предупреждаю, видео довольно "увесистое" — 278 Мб.



"Звездные войны" в Soul Calibur IV

Чужой сражается с Хищником, Бэтмен готовится бить морду Супермену, Фредди и Джейсон точат ножи в ожидании новой схватки — мода на кроссоверы в последние годы захватила кинорынок. Так что нет ничего удивительного в том, что последние киношные модные веяния добрались и до консолей. Нет, сейчас речь пойдет не об игроизации по мотивам какого-нибудь нового зазнайки-блокбастера, все намного интереснее. LucasArts и Namco Bandai Games заключили соглашение, согласно которому два известнейших героя вселенной Star Wars появятся в грядущем файтинге Soul Calibur IV. Низкорослый магистр Йода обучит премудростям джедайского искусства файтеров из PS3-версии игры, в то время как лорд Дарт Вейдер (он же Шлем) почтит своим присутствием Soul Calibur IV для Xbox 360. Очевидно, в Namco полагают, что два звездных рыцаря станут "свежей кровью" для популярного файтинг-сериала. Как по мне, так лучше бы они Фредди Крюгера с Джейсоном пригласили...



GTA IV датирована

Ликуйте, фанаты красивых машин и крутых пистолетов — Rockstar с гордым видом объявила дату релиза четвертой части "автоугонного" симулятора под лаконичным названием GTA. Игра поступит в продажу 29 апреля в версиях для приставок Xbox 360 и Playstation 3. В общем, еще каких-то пару месяцев потерпеть — а потом начнется веселье!

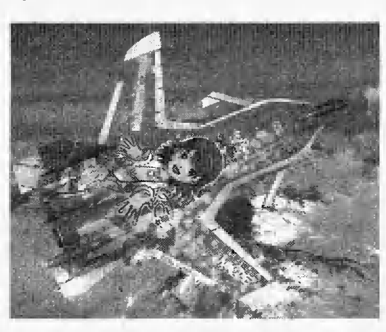


Бонни и Клайд нового поколения

Люк и Руби — двое влюбленных. Они объявлены властями вне закона. Они колесят по Америке времен Великой Депрессии, вступают в перестрелки с ордами преследователей, и неизменно выходят победителями из самых безвыходных ситуаций. Их жизнь — смесь из романтики, шутера и бесконечного роуд-муви, ядреный коктейль, расплескавшийся по стильным кинематографичным декорациям. А называется этот микс совсем уж странно. Faith and a.45 — такое имя было дано необычному шутеру, о разработке которого в конце января объявила компания Deadline Games. Даже приблизительная дата релиза игры пока не называется, однако известно, что проект создается для next-gen консолей.

Дополнительный контент для Ace Combat 6

Онлайновый магазин Xbox LIVE Marketplace начал торговлю специальным дополнительным контентом к игре Ace Combat 6: Fires of Liberation (Xbox 360). В прошлом месяце в продаже появились средства для модернизации моделей игровых самолетиков. Из шести новинок одна распространяется бесплатно, четыре — по цене в 200 Microsoft Points, а за еще одну придется выложить аж 400 "виртуальных монеток". Ну просто грабеж средь бела дня!



FlatOut: Head On скоро приедет в Европу

Следуя примеру Rockstar, Empire Interactive тоже не постеснялась объявить во всеуслышание дату европейского релиза своей новой гоночной игрушки. FlatOut: Head On (PSP) объявится в магазинах Старого Света уже 14 марта. Игра подарит любителям красивых машин адреналиновые гонки и впечатляющие аварии автомобилей — в лучших традициях сериала FlatOut.



Альтаир для DS

И снова настойчивые слухи оказались-таки правдой — Assassin's Creed действительно выйдет на Nintendo DS! За разработку игрушки Assassin's Creed: Altair's Chronicles взялась студия Gameloft, на счету которой уже есть игроизация "альтаира" для мобильных телефонов. Новая игра станет приквелом к оригинальной истории, причем "хроники" помогут нам больше узнать о главном герое. Управление, как и следовало ожидать, будет адаптировано под возможности Nintendo DS — более того, уже известно, что "Хроники Альтаира" создаются как DS-эксклюзив. Также ожидаются четыре различных города, по которым сможет путешествовать главный герой, и привычные уже акробатика с рукопашными схватками. На прилавки магазинов "ассассиновый" приквел обещался подъехать уже в феврале этого года.

Metal Gear Solid 4 уже не за горами?

Мы, конечно, боимся сглазить, но вот KONAMI оптимистично утверждает, что разработка игры Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots для PS3 уже близится к своему логическому завершению. Вроде бы и дата выхода определена — ориентировочно проект попадет на прилавки магазинов во втором квартале сего года.

Релизы

KOEI отправила в продажу проект Samurai Warriors: Katana для Nintendo Wii. Этот "средневековый" экшен от первого лица перенесет игроков в жестокий мир феодальной Японии, где им предстоит в роли воинов-самураев истреблять копьями и мечами разнообразных противников — самураев из враждебных кланов, ниндзя, пиратов и т.п. С помощью знаменитого контроллера Wii Remote разрешают рубить врагов мечами и колоть копьями, кроме того, при большом желании можно также пострелять стрелами из луков и ядрами из пушек. Зарабатывать золото на новое оружие необходимо в тренировочном режиме — Trial Mode. Еще один игровой режим, VS Mode, позволяет сразиться с приятелями в восьми увлекательных мини-играх, а за словосочетанием Musou Mode скрывается главная, сюжетная кампания. Более подробно о новом проекте в серии Samurai Warriors можно разузнать на официальном сайте игры — www.koei.com/katana.



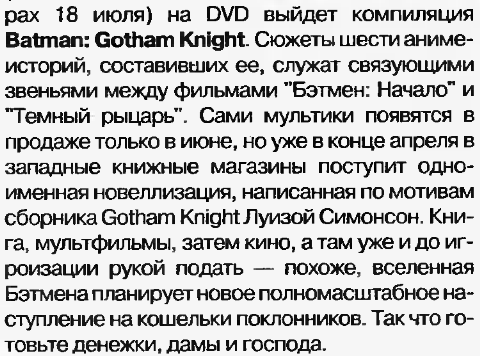
28 января, грозно рыча моторами, в европейские игровые магазины прикатили десятки красивых машинок — Electronic Arts наконец-то выпустила в большой мир Burnout Paradise (PS3 и Xbox 360). Особенности этой гоночки — открытый, свободный мир и проработанный многопользовательский режим, в котором вы можете сразиться на трассе с семью друзьями либо же плечом к плечу выступить в большой онлайновой гонке супротив трех сотен других покорителей дорог.

AlexS



РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Бэтмен возвращается на улицы Готэм Сити



Похоже, для фанатов комиксов будущие весна и лето пройдут под знаменем мрачного борца с преступностью, обожающего ушастые маски. Еще до релиза "Темного рыцаря", очередной бэт-картины (она появится в кинотеатрах 18 июля) на DVD выйдет компиляция **Batman: Gotham Knight**. Сюжеты шести аниме-историй, составивших ее, служат связующими звеньями между фильмами "Бэтмен: Начало" и "Темный рыцарь". Сами мультики появятся в продаже только в июне, но уже в конце апреля в западные книжные магазины поступит одноименная новеллизация, написанная по мотивам сборника Gotham Knight Луизой Симонсон. Книга, мультфильмы, затем кино, а там уже и до игроизации рукой подать — похоже, вселенная Бэтмена планирует новое полномасштабное наступление на кошельки поклонников. Так что готовьте денежки, дамы и господа.

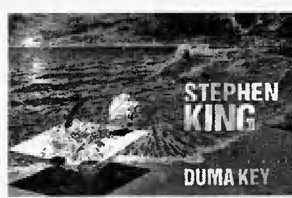
Фантастика от "Азбуки"

Сразу два интересных фантастических сборника готовит к печати издательство "Азбука". Компиляция с длинющим названием **"Герои: Другая реальность. Антология альтернативной классики"** соберет под своим крылышком современные вариации на тему известных классических произведений. Авторы сборника (Олег Дивов, Виктор Точинов, Наталья Резанова и многие другие) "проехались" по сочинениям Шекспира, Пушкина, Толкиена, а также зацепили известные зарубежные сказки вроде "Золушки". Получившийся в результате сборник "альтернативной классики" отправится в магазины в самое ближайшее время.

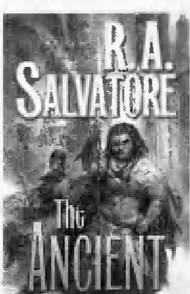
Очень объемистая (900 с лишним страниц) сборка **"Лучшее за год: Научная фантастика, космический боевик, киберпанк"** станет своеобразным подведением итогов прошедшего года. "Азбучные" издатели обещают нам "самых лучших авторов" — среди них замечены Брюс Стерлинг, Майкл Суэнвик, Гарри Тардлав и другие известные "творцы миров". Рекомендую обратить внимание.

Релизы

Великий и ужасный Стивен Кинг 22 января презентовал западной публике свой новый роман под названием **Duma Key**. Насколько мне известно, речь в книге идет о человеке, потерявшем руку после несчастного случая, но получившем при этом взамен некие паранормальные способности. Пока что книга вышла только на Западе, белорусским же фанатам писателя роман в ближайшем будущем точно не светит (нам бы сначала хоть BLAZE дождаться, который американцы уже с середины лета читают).



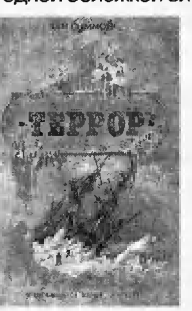
Роберт Сальваторе тоже в прошлом месяце не сидел сложа руки — благодаря американскому издательству Tor Books на свет появился роман **The Ancient**. Книжка является вторым томом в тетралогии "Сага о Первом Короле", в то время как само четырехкнижие, в свою очередь — приквел к серии DemonWars (ох, как все запутано!). Брансен Гарибонд, главный герой The Ancient, разыскивает своего отца в диких землях, населенных варварскими племенами. Местные варвары мало того что постоянно грызутся между собой, так еще и втягивают в свой конфликт героя. Чем закончится эта интригующая история, узнаем, когда "Азбука" надумает выпустить локализацию The Ancient.



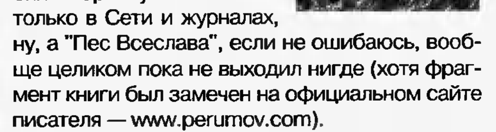
А вот британское издательство Black Library в январе порадовало новой книжкой поклонников вселенной Warhammer. Роман **Masters of Magic** Криса Райта, как не трудно догадаться, посвящен магии и колдовству. Вся история крутится вокруг человеков-волшебников, воюющих как между собой, так и с коварными орками. В России "вархаммеровские" книжки издает, опять же, "Азбука".



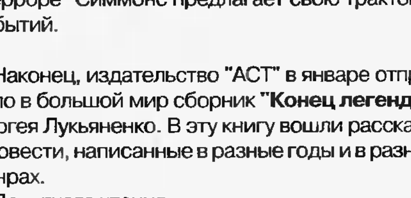
Издательство "Эксмо" пополнило серию "Абсолютное оружие" новой книгой Ильи Новака (автор известен любителям компьютерных игр по книжному сериалу "Герои уничтоженных империй"). Фантастический роман **"Планета под контролем"** намеревается развлекать читающую публику интригующим сюжетом, а также классическими атрибутами жанра — инопланетянами, межгалактическими спецслужбами, таинственными вымершими расами и боевыми дронами.



В самом конце прошлого месяца увидел свет и сборник **"Я, Всеслав"** за авторством Ника Перумова. Компиляцию составили новые версии рассказов "Русский меч" и "Выпарь железо из крови", кроме того, в сборке засветилась еще одна небольшая история, получившая название "Пес Всеслава". Первые два рассказа до сих пор публиковались только в Сети и журналах, ну, а "Пес Всеслава", если не ошибаюсь, вообще целиком пока не выходил нигде (хотя фрагмент книги был замечен на официальном сайте писателя — www.perumov.com).



Поклонникам Дэна Симмонса рекомендую пробежаться по магазинам в поисках русской версии бестселлера The Terror (локализацию под названием **"Террор"** состряпали "Эксмо" и "Домино"). Действия романа, уместившего под одной обложкой элементы научной фантастики, исторической фэнтези и ужастика, разворачивается в 1845г., когда корабли "Эребус" и "Террор" отправились к побережью Канады в поисках северо-западного прохода из Атлантического океана в Тихий. Что случилось с почти двумя сотнями человек, находившимися на этих кораблях, до сих пор доподлинно неизвестно. В "Терроре" Симмонс предлагает свою трактовку событий.



Наконец, издательство "АСТ" в январе отправило в большой мир сборник **"Конец легенды"** Сергея Лукьяненко. В эту книгу вошли рассказы и повести, написанные в разные годы и в разных жанрах.

Приятного чтения.

AlexS

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Отгремели громкие релизы — и в игровом параде похолодало. На сей раз обошлось без сюрпризов: ступенькой-двумя ниже, ступенькой-двумя выше, без рекордных взлетов и монструозных падений.

Все так же лидирует Call of Duty 4: Modern Warfare. От ближайшего соперника в лице "Ведьмака" он недалеко. Но так как еще один конкурент Half-Life 2: Episode Two покидает парад, а гигантская технодемка Crysis поползла по наклонной, то существует большая вероятность того, что четвертая часть Call of Duty никогда первую строчку и не покинет. Еще одним доводом в пользу этой догадки — серьезный голяк на игровом рынке.

Gears of War приподнялся на одну ступеньку и, несмотря на приличное расстояние до Crysis в 45 голосов, возможно, в следующем месяце сделает еще один шаг к вершине. С седьмой позиции начинает забег Unreal Tournament 3. Нужно добавить, что игры, ориентированные на онлайн, редко попадают у нас даже в десятку (яркий пример перед глазами — Team Fortress 2 на 15 номере), так что "Анрыл" показал достаточно хороший результат.

Крайне не оригинальный Hellgate: London топчется на месте, а за ним не поделили место под солнцем, наоборот, крайне оригинальный Portal и криминальная драма Kane & Lynch: Dead Men. Но в будущем это не повторится, ибо "оранжевый боец" выбывает из игры. В зоне аутсайдеров уходит много тайтлов. По всей видимости, сокращения парада до каких-нибудь ТОП-25 не избежать, если не через месяц, то через два. В общем, поживем — увидим.

Место		Пр. м	Название	Гол
1		1	Call of Duty 4:Modern Warfare	201
2	↑	3	The Witcher	184
3	→	4	Half-Life 2: Episode Two	157
4	↓	2	Crysis	146
5	↑	6	Gears of War	101
6	↓	5	Need for Speed: ProStreet	96
7		-	Unreal Tournament 3	92
8		8	Hellgate: London	88
9-10	→	7	Portal	86
9-10		-	Kane & Lynch: Dead Men	86
11	→	10	World in Conflict	79
12		11-12	Pro Evolution Soccer 2008	62
13		13	Clive Barker's Jericho	60
14		-	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	46
15	↓	14	Team Fortress 2	42
16	↓	11-12	TimeShift	39
17	→	20	Fifa 08	36
18	→	17	Company of Heroes: Opposing fronts	31
19-20	→	21	Stranglehold	30
19-20		19	F.E.A.R.: Perseus Mandate	30
21	→	16	Enemy Territory: Quake Wars	27
22	↑	23	Painkiller: Overdose	20
23		-	Полный привод 2: Hummer	15
24-25		-	BlackSite Area 51	14
24-25		25	Time of Silence	14
26		-	Стальная ярость: Харьков 1942	12
27-28	→	29-30	Obscure 2	11
27-28		-	Beowulf The Game	11
28-29	→	28	RACE 07: Official WTCC Game	10
28-30	→	27	7,62 mm	10
31	→	29-30	Исход с Земли	8
32	→	32-33	Sega Rally Revo	5
33	→	26	MotoGP 07	3
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 723				

→ — исключается из хит-парада ↓ — спускается
↑ — поднимается — — новинка хит-парада

КИНО

Форменная неразбериха творится в кино-параде — вроде уже от новогодних праздников пора было отойти. Мало того, что в таблице нет никого, кто бы остался на прежнем месте, так еще и отсутствует определенный лидер. Извиняемся, но по некоторым причинам "Я — легенда" в парад пока не попал, а "Монстро" на арену еще не выскочил, так что приступим к тому, что есть.

Первую строчку захватил номинирующийся на премию "Оскар" фильм Никиты Михалкова "12". Давненько столько человек не голосовало за драму. Второе и третье место, как ни странно, за двухмерными мультфильмами. А небольшой отрыв "Илья Муромец и Соловей-Разбойник" от Futurama: Bender's Big Score вызывает искреннюю улыбку: не мертва российская анимация, значит, еще на что-то способна. Со второй на четвертую строку с большой потерей числа поклонников (более 30 человек) упал "Хитмэн". "Ирония судьбы. Продолжение", коль удачно сложится и голосов у нее не убавится, имеет реальный шанс попасть в тройку лучших. За сиквелом новогодней мелодрамы — убойный экшен "Пристрели их", красиво взлетевший с периферии на шестую позицию.

"Бой с тенью 2: Реванш" наоборот скатился вниз навстречу не особо удачливому "Удачи, Чак!". Симпатичный анимационный фильм "Беовульф" стартовал слабенько, с сорока шестью голосами в кармане. С такими результатами спокойно можно очутиться за ватерлинией, т.е. за границей десятки, которую в этот раз завершает "Чертов мобильник".

Чарт оживился — и все стало как в жизни. Кто-то упал, кто-то поднялся, кто-то новенький пришел, а кто зазевался и остался на месте — вылетел. А впереди еще много времени для утряски, по крайней мере, до мая, когда скопом начнут падать блокбастеры. Что ж, ждем результатов "Монстро" и "Золотого компаса".

Удачи и любите кинематограф!

Место		Пр. м	Название	Гол
1	↑	3	12	97
2		-	Илья Муромец и Соловей-Разбойник	92
3		-	Futurama: Bender's Big Score	83
4	↓	2	Хитмэн	81
5		-	Ирония судьбы. Продолжение	75
6	↑	10	Пристрели их	70
7	↓	4	Бой с тенью 2: Реванш	54
8	↑	9	Удачи, Чак!	53
9		-	Беовульф	46
10	↑	11-12	Чертов мобильник	33
11	→	11-12	Зодиак	30
12-13		-	День выборов	29
12-13	↑	14	1612	29
14-15	↓	13	Код Апокалипсиса	25
14-15	↑	18	Девушка моих кошмаров	25
16	→	15-16	Поворот не туда 2	20
17-18		-	Зачарованная	19
17-18	↓	15-16	Би-муви. Медовый заговор	19
20		-	Королевство	18
21		-	20 сигарет	17
22	→	22	Вторжение	15
23-24		-	Львы на ягнят	14
23-24	→	24	88 минут	14
25		-	Тиски	13
26-27		-	Параноид-Парк	12
26-27	→	21	Бладрейн 2: Освобождение	12
28	→	25	Внутренняя империя	9
29	→	26	Мистер Простофиля	8
30	→	20	Хэллоуин 2007	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 468				

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько тайтлов, но только один раз. Важен каждый голос!

НА ЗАМЕТКУ

***

Американ МакГи — знаменитый игровой дизайнер, родился 13 декабря 1972 года. Многие геймеры ошибочно думают, что "Американ МакГи" — псевдоним. На самом деле — это заблуждение. Такое необычное имя досталось МакГи от матери, которая в молодости активно участвовала в движении хиппи. Начинал карьеру Американ в знаменитой Id Software, участвовал в разработке Doom 2, Quake 1-2. В конце 90-х покинул студию и через некоторое время осчастливил публику стильной American McGee's Alice. Последующие игры дизайнера хоть и отличались необычностью концепции, но повторить успех Алисы не смогли. В данный момент Американ работает над American McGee's Grimm — сборником мини-игр по мотивам сказок братьев Гримм.

***

Когда знаменитое в свое время издательство Interplay потихоньку начало испускать дух, оно сразу же выставило на продажу права на легендарный Fallout. Так вот, первоначально главным кандидатом на знаменитый сериал числилась Troika Games (Arcanum, Vampire: The Masquerade Bloodlines), однако в последний момент их обошла Bethesda.

***

Ненавистный многими немецкий режиссер Уве Болл снял уже шесть фильмов по мотивам игр. В горячую шестерку входят: "Дом мертвых", "Один в темноте", "Бладрэйн", "Во имя короля: История осады подземелья", "Постал", Бладрэйн 2: Освобождение". И, судя по всему, опальный режиссер не планирует останавливаться. Так, на лето 2008 года запланирован выход "Far Cry", с Тилем Швайгером (Достучаться до небес) в главной роли. А на 2009 назначен выход "Один в темноте 2", который Уве продюсирует. Одной из самых больших загадок остается то, как режиссеру с такой репутацией удается заманивать в свои трэш-проекты звезд далеко не последней величины.

***

Всем известен сериал Tomb Raider, однако не все знают, что изначально главным героем игры должен был стать здоровый качок на манер Дюка Нюкема. Впоследствии, правда, громилу решено было заменить на милую девушку с испанским именем Лаура Круз. Через некоторое имя поменяли на Лара Крофт — более благозвучное для американского рынка. Первая игра о приключениях пышногрудой красотки вышла в 1996 году, следующий проект из серии назначен на конец 2008 года, называется он Tomb Raider: Underworld. Кстати, по сюжету Лара родилась в феврале 1968 года, так что, по всей видимости, скоро по гробницам прыгать ей будет уже трудновато.

***

Количество подписчиков World of Warcraft на данный момент составляет около 9 миллионов человек. Примерно столько же людей живет сейчас в Беларуси.

***

Мало кому известно, что Уоррен Спектор (продюсер System Shock и DeusEx и т.д.) увлекается коллекционированием гитар. Более того, по слухам у него даже есть своя музыкальная группа, в которой он принимает активное участие.

В разработке Deus Ex 3 Уоррен не участвует.

***

По словам Джорджа Бруссарда на официальном форуме 3D Realms, знаменитый долгострой Duke Nukem: Forever приходилось переделывать несколько раз. Последний раз игру решено было создавать практически с нуля в 2004 году, то есть, по сути, белокурый Дюк находится в сборочном цеху чуть больше трех лет. А, например, биоваровский Dragon Age усиленно куется уже пять лет, Alan Wake за авторством Remedy четыре года, российские же Дальнобойщики 3 так и вообще шесть лет.

***

Наверняка многим интересно, сколько лет Джейд Реймонд. Самая знаменитая на данный момент женщина-разработчик (трудится на благо UbiSoft, является продюсером Assassin's Creed) всячески старается избегать данной темы. И даже на своем официальном сайте Джейд не удосужилась рассказать, в каком же она году родилась. И хотя не гоже рассказывать о возрасте женщины, я все же возьму грех на душу и поведаю вам, что Реймонд появилась на свет 28 августа 1974 года, т.е. на данный момент ей 33 года.

***

Бюджет Gears of War, по словам Марка Рейна (один из боссов Epic), составил 10 миллионов долларов. Учитывая количество проданных копий, не сомневайтесь — разработка окупилась сполна.

***

В 2008 году исполняется семь лет знаменитому Серьезному Сэму. Продолжение пока не анонсировано, но доподлинно известно, хорватская студия Croteam сейчас работает над не анонсированным проектом на движке Serious Engine 3. Выход таинственной игры запланирован на 2009 год.

Жук Антон

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Приют героев

Автор: *Г.Л.Олди*
Издание: *Эксмо, твердый переплет, 2007 год*
Количество страниц: *507*

Шмагия

Автор: *Г.Л.Олди*
Издание: *Эксмо, твердый переплет, 2007 год*
Количество страниц: *378*

— Чаще всего побеждает тот, кого не принимали всерьез, — писал в то же время мудрец-столпник Хирам Ровerглас, автор малоизвестного трактата "Критика Максим, или Зерцало злопыхательств". Но мысль Хирама не была принята всерьез, затерявшись в ворохе сплетен, и, стало быть, мудрец победил.

Практически все произведения Г.Л.Олди (под творческим псевдонимом скрывается дуэт писателей Дмитрия Громова и Олега Ладыженского) славятся тем, что поначалу читать их практически невозможно. Каждый новый мир, созданный дуэтом писателей, обладает своей историей и легендами, в нем живут различные выдающиеся личности (люди и не только), в нем происходят какие-то события. В итоге получается, что в течение страниц 100-150 читатель пропускает через себя диковинную смесь из воспоминаний и экскурсов в былые времена.

Ситуация с "Приютом Героев" исключением из общего правила не стала. С той лишь маленькой поправкой, что рассказ о прошедшем занимает чуть ли не больше половины книги. Сразу читателям просто не удастся проследить за приключениями группы квесторов, которые отправились к Башне Черно-Белого Майората. Ведь для начала придется узнать о том, где происходит весь сыр-бор, из-за чего он происходит, кто такие прислужники Тихого Трибунала, и почему они конфликтуют с воинами из Бдительного Приказа, наконец, что Шмагия — это не термин из словарного арсенала ст. о/у Гоблина, а синдром Ложной Маны, и многое, многое другое...

Те читатели, которые на свой страх и риск — крайне обидно было бы изучать историю Реттии только для того, чтобы впоследствии узнать, что эти знания им не особо то и нужны — продирались сквозь дремучий лес "справочных" сведений, в конечном итоге будут вознаграждены. Во-первых, после того, как писатели сочтут нужным остановить поток "дополнительной" информации, начнется, наконец, связанное повествование. Разгром в Черно-Белой Гостинице, неоднократное упоминание Нихона Седовласца, таинственные письма, тайные альянсы — все это обретет смысл для тех, кто не пропустил многостраничные выдержки из придуманных Олдями архивов. Во-вторых, знакомство со второй книгой цикла — "Шмагией" — будет абсолютно безболезненным, эта книга практически начисто лишена флешбеков и утомительных, пространных и запутанных рассказов о былом, а значит, можно будет, не отрываясь, следить за приключениями полюбившихся героев.

Герои, кстати, это отдельная песня! Обер-квизитор (местный аналог сыщика), который никогда не забывает посещать маникюрный салон, пронзительная вигилла, предсказывающая будущее по положению собственной тени и междометиям, произнесенным ее собеседниками, жизнелюбивые некроманты, студенты Гаруспициума... У каждого из них своя нестандартная логика, свои объяснения, припасенные на все случаи жизни... От персонажей не отстает и само Реттийское Королевство. Оно явно создавалось не по общепринятым лекалам — супергерои здесь не в почете, служители органов правопорядка вместо работы нагуливают брюшко, угрозы миру во всем мире не предвидится.

В общем, из "Приюта Героев" и "Шмагии" получился такой дружеский шарж на тот мир, в котором мы живем. Только с поправкой на то, что позитива и легкомысленности в Реттии больше. Страна, в которой Универмаг — это не УНИверсальный МАГазин, а УНИверситет МАГии, а гостиница разделена на две части — Черную и Белую, просто не может быть серьезной.

Между прочим, юмор, который тонкой линией пронзает каждую страницу этих двух книг (многие шутки тут спрятаны глубоко внутри текста и не всегда бросаются в глаза), здесь почему-то не поставлен во главу угла. Оба произведения порой прикидываются серьезной фэнтези-литературой. Но такой вариант их прочтения абсолютно не приемлем — да, вполне можно читать, просто следя за увлекательным развитием событий, но ведь самая аппетитная изюминка произведения останется незамеченной.

Напоследок хочется отметить, что мир Реттии — это такая своеобразная целина для Г.Л.Олди. Лично я нисколько не сомневаюсь, что Громов и Ладыженский напишут еще не одну книгу, действие которой будет происходить в этом королевстве — недаром же первая книга этой серии является чуть ли не учебником по истории этой выдуманной страны. И поверьте, после прочтения "Приюта героев" и "Шмагии", будущие книги игнорировать будет просто невозможно.

Softik

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Ролевые игры и интернет

Nulla dies sine linea.
Ни дня без строчки
(Плиний Старший)

Я читаю вашу газету где-то около года, но и этого времени хватило, чтобы я стал ярым поклонником ВР.

Писать много не буду (пальцы уже устали после двух форумок, на одной из которых я модер и сценарист, и параллельного общения на чате «Лиги Героев» с девушками;)).

Но сейчас, собственно говоря, разговор не о девушках;) и даже не о «ЛГ», а о тех самых форумках.

Что это такое и с чем его едят? Для тех, кто не знает ответа на этот вопрос (а я очень много таких встречал в онлайновых играх) я объясню: форумные (их еще называют ролевыми) игры — это подотряд онлайновых игр, в которых ничего не зависит от вашей реакции, логики(эй, господа, куда же вы? Погодите! Дослушайте до конца!), а в ход идет только красноречие (получается что-то вроде рассказа, где каждый пишет про своего персонажа). Я, например, углубленно играю в двух ролевках: X-men Evolution (в которой я, как уже говорил, модер) и в Пиратах Карибского Моря: Череп Мавра).

А вообще, существует этих игр столько, что я сам знаю больше сотни =), потому хоть одной статьи они достойны.

Salut! С вами был Luny-de-Kepharce.

Предисловие

Вот такое письмо когда-то пришло от одного из читателей. Оно и подвигло меня написать эту статью, раз уж у людей есть интерес к такому виду развлечений.

В ней не будет говориться о сетевых ресурсах, посвященных Готике или Обливиону. И здесь читатель точно не найдет очередного описания очередного класса и расы из Lineage или советов по прокачке для World of Warcraft. То есть, по большому счету, о компьютерных ролевых играх как таковых здесь вообще речи идти не будет, так что злобствующие противники настольных развлечений могут смело листать газету дальше и не тратить своего драгоценного времени.

А вот те, кто не прочь провести вечерок-другой за столом в компании приятелей, бросая кубики и участвуя в приключениях своих героев, вполне могут обратить свое внимание на эту небольшую заметку.

Часть 1. К истокам

Те, кто знаком с настольными ролевыми играми, могут эту часть не читать — я вкратце расскажу, что за это за зверь и с чем его едят. Остальным, в меру имеющегося интереса, можно читать дальше.

Итак, ролевые игры. Если вы думаете, что Готика 2 родилась из Готики 1, а Готика 1 родилась сама по себе, или что Обливион возник из Морровинда, а Морровинд из Даггерфола (цепочку, идущую глубже, современные геймеры, увы, в своем большинстве попросту не знают) — то вы ошибаетесь. То есть вы как бы правы в последовательности — но вот истоки лежат гораздо глубже.

Я не буду перегружать текст датами и цифрами, скажу лишь, что давным-давно, когда деревья еще были большими, а компьютеры — еще больше (а может, их тогда и не было вовсе, как рассказывают старики) — люди развлекали себя не Косынками, и не Саперами. В те времена было модно ходить в гости на светские рауты и просто посиделки, на которых кавалеры хвастались своими достижениями в военной или гражданской карьерах, а дамы восхищенно ахали и загадочно улыбались. Многие истории были изрядно приукрашены, многие — откровенным вымыслом. А потом кто-то придумал и предложил составлять истории вместе, так, чтобы каждый присутствующий по очереди рассказывал свою часть, придуманную им самим. Каждый участник продолжал общую историю, привнося в нее что-то свое. Такое вот коллективное творчество.

Полную детальную историю развития таких забав отследить довольно сложно, но в конце-концов к словам были добавлены цифры, а истории превратились в игру.

Первой такой ролевой игрой, имеющей свою систему и свод правил, стала Chainmail, которая представляла собой, по сути, долгий спуск героев в подземелья с целью набрать побольше вещичек и настучать по рогам Главному Гаду (а рога тогда были непременным атрибутом этих самых несчастных гадов. Они обижались и пытались протестовать — но их, конечно, никто не слушал). Да-да, этот принцип практически без изменений был значительно позже перенесен на одну всем известную компьютерную игру. Точнее, он был перенесен на много игр, среди которых и Moria, и Angband, и одна из самых лучших РПГ того времени (на мой взгляд, естественно) ADOM, а также на многие игры, уже имевшие графику (Eye of the Beholder, Wizard!, Forgotten Realms: Dungeon Hack и прочие).

Со временем лазать по подземельям и пилить рога всяким нехорошим личностям стало скучно и однообразно, и герои стали потихоньку выбираться на поверхность, щурясь от яркого света и пытаясь адаптироваться. Примером такой адаптации стало появление системы D&D и ее эволюции в AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). На данный момент это, пожалуй, одна из самых распространенных и развитых систем среди существующих, пережившая уже несколько редакций правил и имеющая в активе огромное количество игровой и художественной литературы. Поясню на счет адаптации. Раньше у игроков был выбор — пойти в левый коридор, или в правый. То есть ведущий весьма неплохо контролировал игровой процесс, ограниченный стенами подземелья и поиском сокровищ, как основной мотивацией движения игроков. Соответственно, игровые системы были заточены именно под такой вид игры. Но вот, с появлением необъятных лесов и городов, управлять действиями персонажей стало гораздо сложнее, да и заселяли мир отнюдь не поголовно агрессивные существа. Соответственно, игрокам тоже уже не требовалось постоянно махать шашкой, а приходилось думать головой и часто просто общаться с нужными личностями. Вот все эти аспекты, которые почти полностью отсутствовали в предыдущих системах, и были воплощены в AD&D. Понятие «отыгрыш» получило вполне материальную базу и, если так можно сказать, физическую модель.

Теперь небольшое лирическое отступление о сути настольных ролевых игр.

Выглядит это примерно так: собирается компания. Один человек берет на себя функции Мастера (Ведущего, Рассказчика, DM'а — названий много). Остальные берут на себя роли персонажей игры. Этих самых персонажей они создают, руководствуясь своим воображением и правилами игры — определяют, будет это мужчина или женщина, эльф, орк или человек, будет он крошить противников в капусту мечом или тихо бормотать в уголке малопонятные фразы, разнося по камушкам стены замка огненными шарами и молниями. Будет он помогать людям, переводить старушек через улицы, или он будет злобным циничным существом, заботящемся только о своем кошельке и животе. То есть игроки лепят своих персонажей, как из глины гончар лепит кувшин, но в соответствии со своим вкусом и желаниями. Кто-то создает героев, как две капли воды похожих на него самого, а кто-то, наоборот, жаждет побыть полной своей противоположностью.

Затем, когда герои готовы, начинается приключение. Все чинно рассаживаются за стол, на котором уже сервированы игровые кубики, листы персонажей и книги правил. Далее процесс напоминает скорее разговор не совсем адекватных людей (со стороны, естественно), но на деле — идет постоянный диалог между Ведущим и игроками.

Ведущий описывает ситуацию, в которую попали игроки — а те, соответственно, реагируют на нее своими действиями. Скажем, попали они в орочью западню. Мастер им скажет:

«Двери за вашими спинами с грохотом захлопнулись, а впереди разом вспыхнули десятки глаз, и из темноты на вас ринулась вопящая и потрясающая оружием толпа орков.»

На что не желающие становиться пищей оркам игроки могут ответить:

«Произношу заклинание огненного шара и швыряю его в самую гущу!.. А я достаю меч и готовлюсь встретить их холодной сталью... Ну а я отойду назад и начну методично расстреливать их из лука».

То есть игроки описывают свои действия, а Мастер — их последствия.

Конечно, все эти ситуации возникают не на пустом месте — историю, в которую влипли герои, Мастер, как правило, придумывает заранее, хотя бы в общих чертах. Откуда такую историю взять — я уже как-то писал давным-давно в ВР №3 (27) 2002 г. Quest for Ideas называлась статья — можете разыскать и почитать. Пригодится.

Периодически в игровом процессе возникают спорные ситуации. К примеру, не совсем понятно, сможет ли воин взвалить на плечо принцессу и дать деру от дракона, если принцесса, это хрупкое и нежное создание с глазами лани и волосами, подобными нежнейшему шелку, весит порядка 120 кг, и при этом еще упирается, потому что у дракона ей было хорошо, он ее баловал и дарил красивые побрякушки, а родной папенька скорее всего сразу выдаст ее замуж за старого толстого барона. Вот в таких моментах Мастер с игроками и обращаются к Книге Правил, где написано, как решать подобные вопросы и какие параметры героев на это решение влияют.

Книг правил существует столько, сколько существует игровых систем — а их на данный момент расплодилось ой как немало, начиная от классического, почти ортодоксального AD&D или универсального, подходящего под любую игру GURPS, и заканчивая вспыхивающими то тут, то там на разных сайтах фанатскими системами. Выбирайте на свой вкус.

Большинство систем так или иначе нуждаются в случайных числах и степенях вероятности. Для этого используются кубики. Обычные и не совсем. Кубики — это отдельная тема для разговора. Кто-то с фырканьем считает их пережитком прошлого, доставая из кармана наладонник и запуская в нем генератор случайных чисел, а кто-то млеет и получает высшее удовольствие именно от ощущения этих самых кубиков в руке, от звука, с которым они катятся по столу, и от ожидания — что же на них выпадет. В общем, тема для диссертации по психологии и анализу всякого бессознательного.

Раздобыть все эти нужные вещи не так сложно, как кажется — всегда есть вариант заказа через Интернет-магазин, или через точку, торгующую подобной продукцией. А те же книги правил в электронном виде можно выкачать прямо из Интернета или переписать у нужных людей.

Часть 2. Если друг оказался вдруг

Хорошо, когда есть кого пригласить в гости и за чашечкой чая в уютной кухне набить морду сотне-другой орков. Также неплохо, если неподалеку есть клуб, в котором можно собраться и поиграть. А если нету? А если клуб далеко или дождь на улице?

Вот на этой веселой ноте мы и приблизились к собственно теме этой статьи. Что делать, если играть не с кем, а Балдурз Гейт, Фоллауты и все остальные игры на компьютере пройдены по пять раз? (хм.. все же пришлось затронуть компьютерные игры... забавно)

На самом деле это не проблема. Если под рукой никого нет, знакомые упорно не понимают прелестей бросания кубиков, а ближайший клуб в другом городе — стучитесь в Интернет. Дома, в интернет-кафе, у приятеля — это уже как вам будет удобнее, и как позволяют денежные ресурсы.

Потому что в Интернете есть форумы. (Фраза, конечно, из разряда «В море есть вода», но суть она передает верно, и заостряет акцент именно на нужном нам пласте Всемирной Паутины).

Именно форумы — наш выход из создавшегося положения и спасение от вынужденного ролевого голодания.

Сразу оговорю некоторые «особенности» игры на форуме. Во-первых, приготовьтесь к тому, что ситуация, которая в реальном времени заняла бы минут пятнадцать от силы, на форуме вполне может растянуться на несколько дней. Вполне серьезно. И чем больше будет игроков — тем дольше эта ситуация может тянуться. Дело в том, что не все имеют постоянный доступ в Интернет, да и время доступа далеко не всегда совпадает. Это приводит к тому, что ответы на одну ситуацию могут появляться в течение суток, что и затормаживает игровой процесс. Это минус.

Вторая особенность, она же плюс — это возможность тайного общения. То есть если в реальной игре мастер передавал игроку листик с какой-то надписью (к примеру, сообщение о том, что игрок заметил потайную дверь), то все остальные игроки сразу же соображали, что что-то тут не так, и начинали по-новой усиленно обыскивать комнату. А на форуме все делается в личных сообщениях, что не отрывает других игроков от погружения в роль и позволяет Мастеру контролировать, скажем так, индивидуальное для каждого игрока восприятие окружающего мира.

Ну а теперь собственно о том, что и как делать человеку, решившему поиграть на форуме.

Перво-наперво, определитесь, хотите вы играть в качестве игрока, или же в качестве Мастера. Желающих играть всегда во много раз больше желающих побыть Ведущим, и это надо учитывать и быть готовым к тому, что Мастеров может и не найтись. Так что если решите побыть Мастером — получите «минус» к проблеме поиска игроков, но «плюс» к проблеме создания сюжета и организации всего этого развеселого мероприятия. Горите желанием сами помахать мечом — готовьтесь к поискам человека, готового взвалить на себя весь игровой процесс.

Где искать. Основное поле, которое придется перекопать мышкой — сайты ролевой тематики, причем, чем больше тематика будет уклоняться к настольному профилю, а не к компьютерному — тем лучше. На большинстве таких сайтов (если не на всех) имеются форумы, в том числе и игровые. Если вы наткнулись на такой — тут же регистрируйтесь и пишите одному из местных Мастеров, или оставляйте сообщение в специальной теме (на ресурсе rpg.by, к примеру, есть конкретная тема — Поиск игроков). Повезет — сможете примкнуть к уже идущей игре или записаться на предстоящую. Не повезет — вполне можете начать свою игру.

Разумеется, чем крупнее портал, чем он более посещаем — тем выше шансы найти команду единомышленников. Конечно же, не стоит заходить на сайт фанатов, к примеру, Димы Колдуна и пытаться найти людей там, даже если вы сами в восторге от него — проще говоря, избегайте ресурсов, не относящихся к нужной вам тематике.

Можно попробовать поиграть и на форумах сайтов, посвященных компьютерным ролевым играм. Например, на форуме фанатов Фоллаута вполне можно попробовать предложить игру по данному миру. Но с почти 100% вероятностью быть Мастером придется именно вам, а кроме всего прочего, будьте готовы к тому, что кто-то из игроков может знать этот мир куда лучше вас, что чревато периодическими поправками и уточнениями. Другими словами, если собрались играть по широко известной игровой вселенной — вы должны ее очень хорошо знать, либо ее не должны знать ваши игроки.

Есть, кстати, еще такой момент, как внутренние сетевые ресурсы, которые имеются в ряде организаций или просто в районной сети, которых сейчас создано немало. Эти порталы зачастую не имеют выхода в Интернет, но там вполне может существовать свое сообщество, общающееся на разнообразные темы. Если вам повезло устроиться на работу в такое место или вы подключены к локальной сети — попробуйте поискать среди сотрудников или соседей. Не исключено, что таким развлечением заинтересуется пара человек, пусть даже и не знакомых с ролевыми играми вовсе. Огромный плюс таких закрытых ресурсов — отсутствие левых людей, периодически мешающих игре спамом и флудом. Самое главное — не лезьте с таким предложением, что называется, «в лоб», а то распугаете потенциальных игроков. Не все нормально воспринимают такой вид хобби. А если уж даете объявление напрямую — то постарайтесь расписать суть игры как можно более простым языком, чтобы заглянувший случайный пользователь не покрутил пальцем у виска, а понял, о чем идет речь и, возможно, заинтересовался. Ну и постарайтесь, конечно же, не попасться при этом начальству.

Хорошо, где играть — мы определились. Допустим, нашли форум, который нас устраивает, и на котором откликнулись люди. **Вникаем в детали и планируем само мероприятие.**

Если вы собираетесь быть ведущим, то помимо более-менее готового сюжета для игры и энтузиазма, вам желательно оговорить с администрацией портала как минимум один вопрос.

Дело в том, что форумы бывают разные. В одном типе создатель темы получает права модерирования этой самой темы, в другом такое право имеет модератор ветки, в третьем — любой модератор портала. На первый взгляд это несущественно, но поверьте, статус модератора в вашей игровой теме может избавить вас от многих неприятностей, начиная от товарищей, выступающих с сообщениями «Гыы.. а че это у вас тут?», и заканчивая такими моментами, как, к примеру, закачка изображений (тоже не везде доступно). В противном случае вы рискуете столкнуться с необходимостью по малейшему поводу писать администраторам и ждать от них ответа (порой не день и не два). Просто учитывайте этот технический момент.

Также заранее оговорите с игроками частоту хода. Как я уже писал выше, далеко не у всех время посещения форума совпадает. Кто-то просматривает его утром, кто-то — ночью, кто-то днем. Если разброс между ответами игроков достаточно значителен — то имеет смысл делать один ход в сутки. Это сразу затянет игру надолго, а в случае боя лаги LineAge и вовсе покажутся вам верхом скорости. Но если у людей есть интерес — то это не будет помехой и все равно каждый раз они будут с живым интересом заглядывать в тему, даже если там из новых сообщений — одно короткое «да» от Мастера. Если же время пребывания игроков на форуме совпадает с вашим, то в сутки вполне может происходить три, четыре, а то и больше ходов. Это ускоряет игровой процесс (хотя до скорости настольных он не дотянет никогда), но

чревато некоторыми техническими неувязками.

Дело в том, что из-за нестыковок с ответами на форуме часто случается путаница, когда Мастер уже описывает результат действия, а кто-то из игроков все еще в этот момент реагирует на предыдущее или добавляет что-то к уже заявленному. Поэтому будет вполне не лишним оговорить заранее, чтобы все игроки делали не больше одной заявки на действие и ждали ответа Мастера. Или помечали, что заявок не будет: Это позволит Мастеру спокойно контролировать происходящее и не отвечать по пять раз, каждый раз добавляя что-то еще, и таким образом вызывая цепную реакцию ответов игроков. То есть старайтесь избегать разветвления ответов.

К тому же иногда возникают вопросы — было ли это сказано игроком вслух, или так, комментарий к игре. Для таких моментов очень удобно использовать систему знаков и возможности выделения шрифта цветом.

К примеру, слова, сказанные вслух и доступные окружающим, начинать с классического «-»:

— Это еще кто такой?

— Судя по всему — орк.

— А чего такой маленький?

— Голову отрубили.

Мысли вслух (термин скорее театральный, когда требовалось донести до зрителя мысли героя. В данном случае это просто выражение игроком отношения к ситуации, красноречиво отражающееся на его лице или в действиях, но не высказанное вслух) можно брать в кавычки или выделять курсивом.

Перед заявкой действия Мастеру можно ставить оговоренный заранее значок \\ или # или ** — кому как удобнее. Такой же значок может ставить Мастер, желая сообщить что-то игроку:

\\ Пытаюсь открыть дверь.

** Заклинание не сработало.

Описания действий и описания Мастера могут идти без значков, просто как литературный кусок:

...Тролль с ревом пинком отбрасывает скамейку и бросается к вам! В его глазах бушует ярость, а мощные лапы сжимают огромную дубину!.

С описаниями, кстати, есть небольшой момент, который следует учитывать. Если описания Мастера должны быть литературными, создавать атмосферу игры и нести максимум информативности, то игроки вполне могут ограничиваться одними только заявками. Это сильно упростит процесс. Игрок говорит

\\ открываю дверь.

Мастер описывает:

Вор подходит к двери, внимательно на нее смотрит, достает отмычки и некоторое время колупается в замке, перебирая их. На третьей отмычке замок тихо щелкает, и дверь открывается, с грохотом и тучами пыли роняя на вора каменную плиту...

Это позволит избежать действий, которые игроки, по мнению Мастера, совершить не могут. Этот момент, кстати, обязательно нужно оговорить с игроками, которые играют впервые. Они не могут выхватить меч, если его у них нет. Игроки не могут произнести заклинание полета, если не знают его. Воин не может подобрать камень и бросить его, если мастер про этот кусок камня не написал. Эти ограничения позволяют избежать, опять же, путаницы, и недоразумений. Я это объяснял игрокам, проводя аналогию с театром. Игра — это сцена. Игроки — актеры. Все описания Мастера — декорации и реквизит. Так вот, игроки могут оперировать ТОЛЬКО с тем реквизитом и декорациями, которые ввел Мастер.

Тайная переписка. Если игрок что-то заметил, чего не видят остальные (в силу своих способностей или просто по желанию Мастера) — напишите ему об этом в личные сообщения (такая функция должна быть на каждом форуме, правда, называется по-разному). Это, как я уже писал выше, позволит не отрывать внимания остальных игроков. Герою же, которому вы написали такое сообщение, постарайтесь дать максимально исчерпывающую информацию о замеченном, чтобы избежать потока вопросов и не получить ситуацию, когда остальные уже давно ушли вперед, а в личных сообщения все еще идет обсуждение того, какой цвет имеет та коробочка и похож ли нарисованный на ней знак на символ Хаоса из позавчерашнего храма..

Кроме того, периодически игроки могут отделяться от основной группы и убегать по своим делам, или же просто быть похищенными коварным врагом. В этом случае рекомендую оставить на форуме ту часть, в которой больше человек, а с остальными переходить либо в другую тему (если позволяет форум), либо в личные сообщения. Во втором случае готовьтесь работать буфером, рассылая всем остальным действия одного героя, поскольку напрямую они общаться не смогут, а если смогут — то вы не сможете их надлежащим образом контролировать.

Далее. Очень важным этапом при подготовке форумной игры является выбор системы. Можно играть и без нее, все спорные вопросы решая так называемым «мастерским произволом», проще говоря «— А я могу?.. — Можешь! — А почему? — Ну, потому что я так решил..». Если же вы хотите заинтересовать игроков развитием (то есть ростом навыков, параметров, умений и прочими плюшками, активно поддерживающими интерес к игре) — ищите систему, которая устраивала бы всех.

Кто-то давно уже играет по AD&D, или, по крайней мере, слышал о ней больше, чем о других системах. Кому-то ближе система D20. А кто-то и вовсе уже года два как сделал свою и вполне ей доволен. В этой ситуации вариантов несколько.

Первый — еще на этапе поиска конкретно определить систему. «Ищу Мастера для игры по системе «Неманчкин», или «Ищу игроков, вожу по ГУРПСу». В этом случае к вам будут обращаться люди, более-менее знакомые с требуемыми системами. Проблема в том, что таких людей может оказаться катастрофически мало. Понятное дело, что AD&D известна гораздо шире, чем, например, FUZION.

Второй вариант — уговорить игроков почитать и изучить нужную систему. Например, когда трое из четырех игроков знают AD&D, а четвертый не знает, но очень хочет играть.

Третий вариант — просто взять новую систему, которую никто из игроков не знает. Это всех ставит в равное положение, все эту систему будут дружно изучать, узнавая ее сильные и слабые стороны.

Никто не мешает в любой момент игры по согласию игроков перейти на другую систему, если кому-нибудь не понравится система магии или боя в текущей.

Думаю, не стоит объяснять, что правила игровой системы следует иметь при себе как минимум в электронном виде и Мастеру, и игрокам. При этом желательно еще держать под рукой ссылки, откуда эти правила можно скачать, если в игру придет новый игрок, не знакомый с системой и не имеющий возможности для личной встречи.

Все вышеописанные вопросы, включая процесс создания персонажа, очень неплохо обсудить заранее в отдельной теме, или в начале той, которую вам выделили для игры.

Несколько советов по мелочам:

Не отдавайте игру полностью в руки игроков. Разговоры и обсуждения имеют свойство затягиваться, что особенно критично для форумной игры, — если такое случилось, ускорьте немного события, устроив, к примеру, нападение на игроков или сменив погоду, заставив их двигаться и искать укрытие. Если игроки долго сидят на одном месте — имеет смысл спросить у них напрямик, будут ли еще какие-то действия или можно двигать события дальше. Кстати, сидение игроков на одном месте и разговоры «ни о чем» — явный признак того, что они скучают и просто не знают, куда идти.

Давая описания, учитывайте, что могут видеть игроки. Некоторые вещи могут быть незаметны из-за плохого освещения или могут быть слишком хорошо спрятаны. Помните, что, в отличие от живой игры, где не все воспринимается хорошо на слух, на форуме вы можете позволить себе развернутые, подробные литературные описания, из которых игроки могут получить много информации. Что избавит вас от многих вопросов.

Кстати, да. Ведущему форумной игры придется быть еще и писателем. Это в настольной игре он может на пальцах показать и объяснить, что за штуковину нашли игроки или, скорчив рожу, изобразить отношение Короля к пришедшим к нему героям. Здесь же, на форуме, это все надо описывать. И не такой уж это минус, потому что вы получаете возможность описать весьма подробно не только окружающий мир, но и внутренний мир игроков, их эмоции и воспоминания. В данном случае литературное описание — очень мощный инструмент в умелых руках.

Из этого, между прочим, вытекает такой занятный и облегчающий мастеру игру момент, как копирование чужих описаний. Если в какой-нибудь книге вам очень понравилось описание какого-нибудь персонажа или места, и вы хотите, чтобы игроки увидели его так же — покажите им именно этот отрывок! Он, скорее всего, будет отличаться по стилю от ваших ответов, но зато позволит игрокам воспринять нужный момент более точно. Или хотя бы просто добавит атмосферы в игру и избавит Мастера от творческих мук «как же им это описать...»

Возможность использования различных шрифтов, да и в целом такая программа, как Microsoft Word, открывает огромные перспективы для роуплея на форуме.

Размер шрифта позволит передать силу и эмоциональность сказанного. Раздавшееся в темном переулке «ЭЙ!», скорее всего, может сулить неприятности, а вот прозвучавшее там же «эй..», вполне возможно, будет чревато получением интересной работенки для героя. Ну, или все равно неприятностей, если игроки умудрились разозлить Мастера. %)

Если Мастер использует другие расы, то богатый выбор шрифтов позволит ему играть с языками этих рас, особенно если игроки этих языков не знают. Шрифт с плавными, округлыми буквами вполне может подойти эльфам, в то время как грубый, угловатый — оркам. Но тут опять же все зависит от выбранного форума. И самому Мастеру желательно все же помечать, какая именно фраза кроется за вот этими занятными закорючками.

Тот же Word позволяет показать игрокам какую-нибудь символику (татуировку, военный символ или знак на камне), если такой картинки у вас нет (или нет возможности ее загрузить) — просто попробуйте заглянуть в раздел Символы. Вполне возможно, что вы там найдете нужное изображение, а в ответ на форуме оно вставляется без проблем обычным копированием.

Ну и чисто технический совет — делайте бэкап форумной игры:

— для того чтобы в случае сбоев на форуме можно было восстановить все написанное или хотя бы дать игрокам перечитать;

— для того чтобы самому держать под контролем ход истории и иметь возможность просмотреть, чего же Мастер наговорил игрокам и какие намеки понаделал, не подключаясь к Интенету;

— для того чтобы потом, когда игра закончится, можно было бы это все обработать и издать, перекрыв славу Маргарет Уэйс и Трэйси Хикмэна.;)

Часть 3. Что в итоге

А что в итоге? Сам игровой процесс мало отличается от игры на кухне или в клубе. Заявки, действия, ответы, диалоги, броски кубиков (при игре на форуме можно использовать генераторы случайных чисел Exel), проверки на умения. А КАК играть в ролевые игры, КАК быть Мастером или КАК отыгрывать персонажей — это уже тема для отдельной статьи, которых, кстати, в Интернете не так мало — достаточно задаться целью и поискать. Здесь же я просто написал про особенности игр на интернет-форумах, как того просили в письме.

Так что, всем желающим поиграть через компьютер, но с живыми людьми — желаю удачи в поисках. А если появятся какие-нибудь вопросы — можете смело присылать их на адрес vincent_veno@rambler.ru. А я постараюсь ответить.

Ну и напоследок — **пример игры на форуме**, в которой я был мастером. Привожу сообщения участников в той последовательности, в которой они шли, и в [ ] оставляю комментарии.

Участники: *Натан* — воин с уклоном в варварство, *Николас* — маг с уклоном в стихии, *Вок* — шпион с уклоном в частое выпадение из игры, и *Корникс* — малолетний беспризорник с уклоном в весьма едкие насмешки.

Игроки Мастерской волей оказались в лесу, практически без одежды и оружия, осенью, в дождь и холод. Немного побродив, они наткнулись на руины какого-то здания, густо заросшие и давно заброшенного, развели там костер и кое-как обустроились. Натан сходил на охоту и притащил что-то пернатое. В процессе приготовления обеда на них совершается нападение.

Cornix:

...Внезапно Корникс замирает, как вытянутая струна, глаза его округляются. Бутыль вина падает из рук и разбивается...

\\мастер, я слышу звук или мне показалось?

— Я слышал какой-то странный звук. Что это?

[здесь была проверка на слух и личное сообщение Корниксу о каком-то подозрительном звуке]

Натан: — Где?.. Дьявольщина..

Натан вскочил, схватив свой топорик.

— Палку удержишь? — он бросил «копье» Корниксу. — Наклони, упри в землю и придержи ногой. Острие если что — направляй прямо в грудь.

\\Достаю из костра горящую ветку. Вряд ли это могут быть люди.

Cornix: /Натану/ — Ну уж, нет... Сами себе в грудь направьте. У меня ножик есть, хоть и ржавый.

//Мастер, я наверх лезу. Что может сделать хрупкое существо?.. Вон пусть эти файтеры воюют... Я залезаю?

Мастер: \\Cornix да, причем весьма быстро.:)

Натан: \\Внимательно осматриваюсь и прислушиваюсь.

Мастер: Входит Николас, держа в руках два глиняных горшочка.

[поиски в погребе обсуждались с игроком в личных сообщениях]

Вок: — Dfie vfnm? xnj pltcm ghjbc[jlbn. Закричал Вок на неизвестном языке и проснулся.

// Сижу оглядываюсь пытаясь сообразить, что происходит.

[до этого игрок был недоступен и считался лежащим без сознания у костра. Сейчас он присоединился к игре]

NicolaC: — Господа! Я нашел посуду. Сейчас пойду помою и... — Николас осекся, увидев Натана, застывшего в боевой стойке.

— Что случилось? — спросил Николас, ставя горшки на землю и торопливо подбегая к своему посоху, который стоял у стены, где маг провел ночь

Мастер: Одновременно с ним во входной двери появляется призеимистая темная тень. Мягко крадется на жилистых лапах, припадает к земле и жадно втягивает ноздрями воздух.

Черная шкура этого волка ловит на себе отблески костра. Хвост вытянут, как струна. Шерсть на загривке стоит дыбом, глаза горят холодным огнем. С ощеренных клыков капает слюна и хлопья пены.

При крике Вока он на мгновение вздрагивает, после чего издает низкое, глухое рычание.

Вок: // если рядом есть камень или палка или пустая бутыль от вина — хватаю ее и присоединяюсь к Натану и Николасу.

— А вот и обед, господа.

NicolaC: — Влипли... — процедил Николас, устремляясь к Воку в готовности прикрыть его от атаки зверя, пока Вок поднимается на ноги.

Мастер: \\Вок. рядом валяется остро заточенная палка со следами крови на острие. На ногах ты стоишь немного неуверенно.

Вок: \\Беру палку.

— Кто первым совершит резкое движение, на того он и набросится, остальным надо сразу нападать с разных сторон.

Cornix: //Пытаюсь сверху метнуть полуметательный нож... мастер, я попал в нужное тело?

[здесь делается проверка боевого умения]

Мастер: Вок писал(а):

— Кто первым совершит резкое движение, на того он и набросится, остальным надо сразу нападать с разных сторон.

На этом взрыв сил иссяк, Вок покачнулся и чуть не упал, опершись на палку.

Волк отреагировал мгновенно, ринувшись в его сторону.

\\ так, господа — первая боевка. Пробуем безцифровой вариант. Делаем заявки.

Расстановка — волк в полутора десятках шагов от Вока, в двух десятках от Натана. Натан и Вок друг от друга в 5 шагах. Николас в двух десятках шагов от Вока, но с другой стороны (относительно волка) Если бы была возможность — сбросил бы схему. А так на словах приходится.

Итак, ваши заявки на бой.

Вок: \\Опираюсь о стену, выставляю палку острием вперед, пытаясь ударить волку в распахнутую пасть.

[еще одна проверка боевого умения, но с пенальти, потому что персонаж чувствует себя не очень хорошо]

Cornix: //Корникс с грохотом перемещается где-то наверху..

Натан: \\Бросаюсь наперерез волку, стараясь ткнуть горящей палкой в морду, отвлечь и ударить топориком. Если увернется — стараюсь оттянуть его на себя, нанося серию ударов и уворачиваясь от его зубов.

[проверка на Ловкость и на боевое умение]

NicolaC: \\ Когда волк сблизится с Воком, сразу же применяю Знак Аард, пытаясь сбить волка с ног. Когда встанет (или если не упадет) — повторяю. Сам остаюсь в стороне, слежу за исходом боя, аккуратно сближаясь с основной группой, но не входя в ближний бой. Если здоровье бойца падает до 50%, применяю заклинание лечения на эффективном расстоянии. Если волк переключает внимание на меня — отбиваюсь посохом.

[Мастер делает проверку магического умения Николаса]

Мастер: Волк бросился к Воку.

Николас выбросил руку в его сторону и выкрикнул несколько слов, отчего волка резко сбило в сторону. Он судорожно взрыкнул, пытаясь сохранить равновесие, когда с противоположной стороны ему в бок ткнул горящую ветку Натан.

Волк взвыл. Он закрутился на месте, в воздухе завоняло паленой шерстью. Когда он на мгновение застыл, в воздухе сверкнул нож, брошенный Корниксом. Широкое лезвие кухонного ножа ударило прямо поперек оскаленной морды, рассекая шкуру до кости.

Волк замотал головой. Хлынула кровь.

Он клацнул зубами, пытаясь достать подскочившего к нему Натана, но тот ловко увернулся и тут же опустил топорик прямо на хребет зверю, нанеся ужасную рану, разрубив позвонки и ребра и почти отделив голову от тела.

Ноги волка подкосились, и он рухнул на землю, затихнув навсегда...

[упрощенный вариант боя, когда использовалось всего пара проверок на умения и общие заявки]

Дальше была дорога через лес, дикари и новые приключения, ожидающие персонажей на долгом пути.

Vincent Veno
vincent_veno@rambler.ru

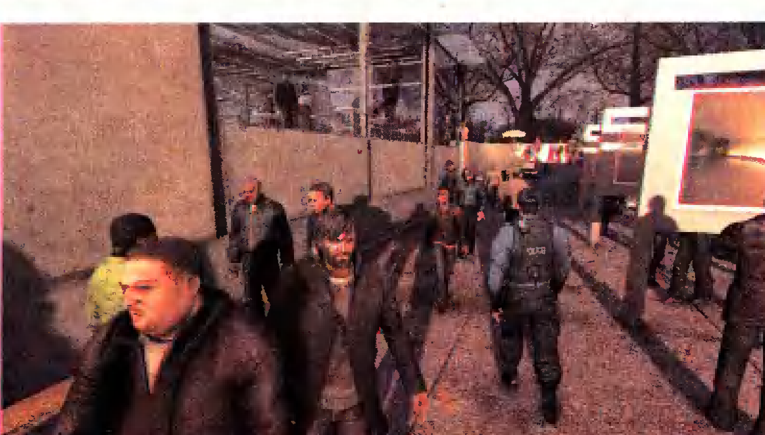
АНОНС

Splinter Cell: Conviction

Разработчик: *Ubi Soft*
Издатель: *Ubi Soft*
Лицензия: *Руссобит-М (это издатель на территории СНГ)*
Жанр игры: *Action*
Дата выхода: *15 марта 2008*
Официальный сайт игры: http://splintercell.us.ubi.com/conviction/







Идентификация Фишера

Впервые с мистером Фишером мы познакомились в начале 2003 года, когда ушлые ребята из студии Ubisoft Montreal закончили, наконец, разработку своей новой игры Tom Clancy's Splinter Cell. И тогда мир узнал про существование еще одного суперагента, который не наряжается в смокинги, не пялится на девушек во время заданий и не пьет мартини. Графический движок Unreal 2, потрясающий звук, неожиданно простой и одновременно увлекательный геймлей — конфетка, а не игра. За сюжетную составляющую отвечал сам Том Клэнси, известный своей симпатией к невероятно крутой американской армии, которая всегда выступает в роли мирового борца за справедливость. В общем, людям понравилось, и люди хотели еще.

Разработку продолжения поручили другой студии — Ubisoft Shanghai, и спустя год китайцы представили миру Splinter Cell: Pandora Tomorrow, который почти ничем не отличался от первой части. Ну, немного улучшили графику, сочинили еще более бредовую историю да подарили пару высокотехнологичных гаджетов Сэму — и все. Настоящим откровением стал добавленный шанхайской студией мультиплейер.

Но одним мультиплейером фанатов не накормишь, а серию необходимо было вытягивать из болота, и поэтому за разработку третьей части под названием Splinter Cell: Chaos Theory снова взялась Ubisoft Montreal, которая через два года явила геймерам чуть ли не идеальный продукт. Доведенный до ума графический движок, совершенный геймплей, на удивление неплохой сюжет, кооперативный режим, возможность прохождения миссий разными способами — "Теория Хаоса" по сей день остается лучшим "сплинтерселом".

Разработкой "Двойного агента", четвертой части сериала, занимались старые знакомые из Ubisoft Shanghai, которые в очередной раз напортачили. Многие задумки не были приведены в жизнь, а главную интригу раскрыли сами разработчики. В итоге, игра получилась неплохая, но ничего нового в серию не принесла.

Во всех четырех частях Splinter Cell игроку приходилось тихой сапой подкрадываться к неприятелю, бояться света, не вставать в полный рост, изучать вентиляционные системы, пользоваться навороченным оборудованием — и очень (очень!) редко шуметь. Но в грядущем Conviction все перевернется с ног на голову. Правильно расценив обстановку, боссы из Ubisoft доверили разработку пятой части Splinter Cell людям, которые умеют делать Splinter Cell — Монреальской студии. Канадцы обещают основательно встряхнуть серию и настроить ее на новый лад.

Превосходство Фишера

После долгих лет честной службы в АНБ Сэм Фишер уходит в отставку. Он просто устал от бесконечных путешествий по вентиляционным шахтам. Тем более что смена уже подросла, оперилась и готова полностью заменить отслужившую срок "ячейку" в секретном подразделении "Третий Эшелон" (все помнят кооператив в "Теории Хаоса"?). Даже лучшие из лучших рано или поздно уступают место молодому поколению. Теперь мистера Фишера ждет заслуженный отдых: солнце, пляжи, мохито и полуобнаженные мулатки... Как бы не так! Бывшая боевая подруга Сэма Анна Гримсдоттир попадает в беду, и он, наскоро собрав свои пожитки, отправляется в Вашингтон, прямиком в родное АНБ, дабы разобраться в сложившейся ситуации и предложить свою помощь. Но кто-то из руководства "Третьего Эшелона" самым замечательным образом подставляет нашего героя, и Фишер оказывается по ту сторону закона, став врагом США номер один. Теперь бывшие коллеги вместе с полицией, ФБР и ЦРУ прочесывают город вдоль и поперек, выслеживая "предателя Родины", и Сэму ничего не остается, кроме как начать свою собственную игру, дабы восстановить справедливость, найти виновных и привлечь их к ответу. Ну что же, как видно, история в Splinter Cell: Conviction будет гораздо более увлекательной и интересной, чем тот параноидальный бред из прошлых частей. Одиночка, бросивший вызов правительству, — тема весьма реалистичная и злободневная, причем часто используемая в кино.

На этот раз уровнями игры станут различные общественные места, такие, к примеру, как летний парк. Практиковавшиеся в "Двойном агенте" приключения в светлое время суток, огромное количество снующих туда-сюда гражданских и настоящие американские полицейские в роли противников, реагирующие на любое правонарушение. Отсюда и новый подход к геймплею — Сэм Фишер теперь больше похож на Джейсона Борна или Ричарда Кимбела из "Беглеца". Принимать решения придется мгновенно — отсиживаться в тени, заучивая пути патрулей, никто не даст. Импровизация и умение грамотно отвлечь внимание от своей персоны — вот новое оружие героя. Беглец должен быстро ориентироваться и использовать любой попавшийся под руку предмет в свою пользу — всегда, везде и как можно быстрее. Ну и главное — быть незаметным. Вот новые правила игры Splinter Cell. Первый краеугольный камень в них — это толпа. Толпа не будет пассивной. Люди постоянно куда-то спешат и не всегда реагируют на небольшие изменения ситуации, поэтому толпа — лучшее прикрытие. Сэм сможет укрываться в ней и оставаться не узнанным. Если толпа идет в определенном направлении, то не стоит идти наперерез, иначе люди обратят внимание на новое лицо. Можно зайти в кафе или сесть на скамейку в парке, осмотреться и выработать дальнейший план действий. А можно и самому вызывать суматоху — к примеру, вырвать у прохожего ноутбук и разбить этот самый ноутбук об его голову. Люди начнут паниковать и тем самым привлекут внимание полицейских, патрулирующих территорию, а вы сможете незаметно просочиться в открывшуюся "брешь" или найти укрытие.

Так как Сэм Фишер больше не является агентом АНБ, доступ ко всяческим высокотехнологичным штуковинам ему закрыт. Место навороченного КПК с трехмерной картой займет прием под названием focus vision. У Сэма, оказывается, отличная память, и он без особого труда заучивает маршруты движения полиции и план местности. Место датчика "видимости" займет так называемый счетчик опасности, наподобие оного из Hitman — чем ближе мистер Фишер к краху, тем интенсивней будет заполняться шкала. Однако все же некоторое оборудование вам передадут союзники в "Третьем Эшелоне", а оружие можно будет купить прямо на улице (Боже, храни Америку!). Но стрелять из пистолета на оживленной локации смерти подобно, заметут сразу, как пить дать. Лучше все бои сводить к "рукопашке", тем более что почти все объекты в игре будут интерактивными. Драться можно, чем душа пожелает, причем Сэм оказывается неплохо знаком с правилами ведения боя подручными предметами и с помощью одной только шариковой ручки с легкостью уложит на лопатки две роты спецназа. Правда, беспричинно ломать и крушить мебель не стоит — ИИ противников отныне замечает малейшие изменения в обстановке. И если герой, прячась под столом, случайно уронит и разобьет вазу или монитор, преследователи обязательно обратят на это внимание. Заведомо выигрышных или провальных ситуаций не бывает — выход есть из любого, даже самого запутанного положения, просто он вас не всегда будет устраивать.





Ребята из Ubisoft Montreal основательно поработали и над новым имиджем Сэма. Как мы помним, в прошлой части он щеголял с фирменной "хитманской" лысиной, а теперь получил куда более "человечную" физиономию, отрастил бороду, нарядился в старую потертую куртку и джинсы. Словом, превратился в брутального, побитого жизнью человека. Что самое главное, в человека с эмоциями, моральными принципами и совестью — Фишер уже не тот бездушный солдафон, каким был в прошлых играх серии.

Ну и небольшая заметка о технической части Splinter Cell: Conviction. Перед нами вновь предстает все тот же Unreal 2 (пусть и весьма доработанный), и хоть картинка не поражает воображение, смотрится она современно, а местами так и вовсе радует феерической игрой светотени. Самое главное — не стоит забывать о масштабах уровнях, наполненных сотнями персонажей, о мощнейшем физическом движке и потрясающей интерактивности окружения. Да и анимация будет просчитываться в реальном времени, делая каждую схватку в игре уникальной.

Ультиматум Фишера

Часть фанатов не в восторге от нового геймплея и призывают Ubisoft вернуть им "старого Сэма". Но стоит ли быть столь категоричным? Все-таки, нет. Splinter Cell: Conviction — это, скорее, развитие идеи с использованием новых технологий, чем тотальная переработка основ проекта. Эдакий новый геймплей, который не отвергает наработки предыдущих частей серии — просто Фишер теперь беглец, а не хайтек-ниндзя. Вы все еще сможете красться вдоль стен, прятаться в тенях (если найдете), ползать по вентиляции, залезать под столы. Но терпение и осторожность перестанут быть вашим главным оружием, уступая место импровизации.

Ubisoft перенесла выход Splinter Cell: Conviction на первый квартал 2008 года, обещая за это время довести игру до ума и выловить все баги. Локализацией вновь займется Gfi, а издавать игру на территории СНГ будет Russobit-M. Ждем с нетерпением новых приключений (уже бывшего) суперагента Сэма Фишера. Запутанный сюжет, яркая (пусть и не next-gen) картинка и интересный игровой процесс — чем не стелс-экшен нового поколения?

Евгений Янович

АНОНС

Project Origin

Платформа: *PC, Xbox 360, PS3*
Издатель: *Warner Bros. Interactive*
Разработчик: *Monolith Productions*
Жанр: *First-Person Shooter*
Дата релиза: *не объявлена*

Второй после F.E.A.R. экшен с элементами ужасов от Monolith продолжает историю обрушения паранормального кризиса на некий главный Американский город. В центре всего действа по-прежнему загадочная девочка Альма, которая разрывает на куски любого, кто не так посмотрел в ее сторону. В этот раз причуды этой милой девочки могут понести за собой невообразимые последствия для всего мира.

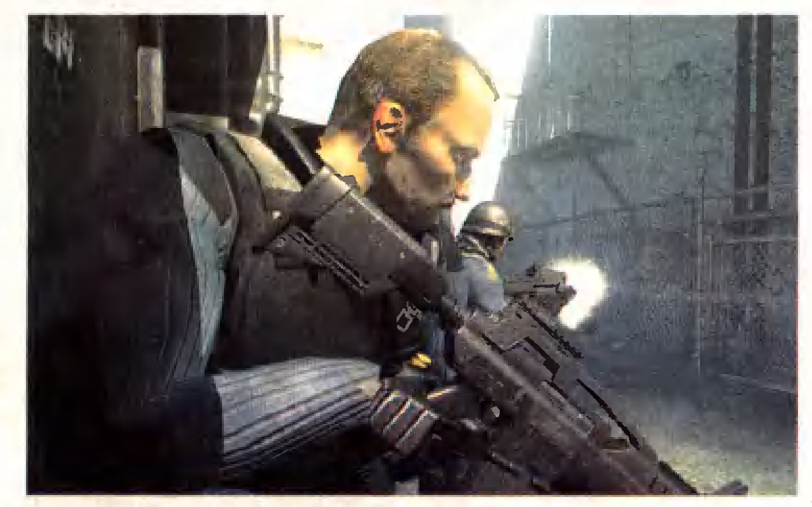
Очевидно, эта игра должны была так и называться F.E.A.R. 2, но в связи со сменой издателя (вместо прежней Vivendi теперь изданием игры займется Warner Bros.), пришлось подобрать другое название. Вообще монолитовцы придумали достаточно интересный способ раскрутки нового имени для своей игры — на специально созданном сайте был объявлен конкурс на лучшее название для сиквела к F.E.A.R., после чего из многочисленных вариантов было выбрано три, а затем уже из этих трех путем голосования выбрали название Project Origin.

Разработчики объявили также, что они намереваются создать самую лучшую систему боевых действий в шутерах от первого лица — это довольно амбициозное заявления, но именно за счет этого монолитовцы надеются продвинуть сиквел F.E.A.R. Стоит сразу заметить, что в ролике, демонстрирующем первый уровень игры, все выглядит более отшлифовано, чем в некоторых уже готовых играх.

Действия Project Origin завязываются за тридцать минут до окончания первого F.E.A.R. Вы играете за нового персонажа, который также является очередной загадочной личностью в этом мире загадок. Решение разработчиков сменить главное действующее лицо в истории обусловлено тем, что идеей франчайза является именно пугающая девочка и дальнейшие события планируется поставить вокруг развития именно персонажа Альмы. Но вернемся к нашему новому герою, за которого нам предстоит играть. Его история начинается в хирургическом отделении больницы, где доктор оперирует нашего Альтер эго. Затем что-то идет не так, и нам в спешке вкалывают что-то из огромного шприца. Когда мы приходим в себя, никого рядом уже нет, встаем, обнаруживаем прямо на тумбочке какие-то технологические очки, недолго думая одеваем их и без лишних слов двигаемся в путь. Нас сразу же попытаются напугать таинственные силы, а первый, кого вы встречаете в коридорах больницы, конечно, все тот же высокотехнологический солдат подразделения Реплика, коллег которого мы пачками складывали в оригинальном F.E.A.R.

Известно, что теперь в консольном варианте игры (впрочем, не исключено, что и на PC) будет присутствовать что-то вроде интерактивного укрытия. Движением стикера на геймпаде можно повалить какой-нибудь предмет (желательно, конечно, пуленепробиваймый =) и укрыться за ним. Это довольно забавное нововведение, которое добавляет динамики и без того забойному экшену. Что касается ИИ, то разработчики снова подкрутили искусственный разум солдатиков, так что теперь они будут вести себя еще более непредсказуемо и пытаться угадывать действия игрока. И еще кое-что про поведение ИИ: представьте себе, вы поджигаете врага, и тот, окутанный пламенем, в панике прыгает на пол или ныряет под воду (если таковая имеется поблизости), а может с криками "Heeelp!" выпрыгнет через окно, в общем, всяческими способами попытается спастись.

На заявления игроков об однообразности уровней, которая вызывала основное недовольство первой игрой, разработчики отвечают обещанием исправить ситуацию большим наличием уровней на открытых пространствах. То есть теперь основная часть игры будет происходить на улицах полуразрушенного города (в конце первой игры, если помните, произошел нехилый такой взрыв, превративший полгорода в руины). Оружие из оригинального F.E.A.R. не в полном объеме, но сохранится и в сиквеле, кроме того, арсенал игры обещает пополниться новыми крутыми пушками, например, уже известно про какой-то новый огромный агрегат, который концентрированным лучом выжигает врагов, "Nice!".



Несмотря на смену персонажа, в игре по-прежнему сохранился slow-motion, и вы, как и раньше, сможете наслаждаться растянутыми выкриками солдат, увидевших брошенную им под ноги гранату, и все в таком духе. Из нововведений стоит отметить отсутствие аптечек, раскиданных по уровню. Да, теперь, как и во многих современных шутерах, ваше здоровье будет постепенно самовосстанавливаться.

Что касается horror составляющей игры, то тут будут присутствовать все те же приемы, что и раньше: кровавые следы маленьких ножек на потолке, исчезающие в пространстве призраки, непонятные существа, нагнетающая обстановку музыка, и все в таком духе. Ах да, я забыл про реки крови, которые, пожалуй, очень гармонично сочетаются с алой кофточкой нашей вездесущей Альмы, которая тихо произносит: "Они все падут...".

В общем-то, на данный момент можно сказать, что Project Origin — все тот же F.E.A.R., приправленный еще большим количеством крови, паранормального, ну и теперь еще горящими солдатиками. Графически игра претерпела лишь косметические изменения, поэтому чего-то радикально нового в визуальном плане ждать не приходится, может, это и хорошо, ведь тогда у Monolith Productions появляется возможность сделать Project Origin более глубокой action-horror игрой, которая заставляет не просто мочить всех от уровня к уровню, время от времени попугивать от неожиданных выпрыгов и психоделического давления. Скорее всего, ничто не помешает выйти игре уже в 2008 году.

Mr.Gurito, gur4a@bk.ru

THEY

Жанр: *"мистический шутер"*
Разработчик: *Metropolis Software*
Издатель: *не объявлен*
Платформа: *PC, PS3, Xbox 360*
Релиз: *2008-2009 г.*

Завязка сюжета "мистического шутера" THEY сильно напоминает историю, рассказанную нам писателем-фантастом Гербертом Уэллсом в романе "Война миров". В недалеком будущем (если точнее — в 2012 г.) славная и гордая страна Великобритания сталкивается с очень могущественным врагом. Нет, это не призрак коммунизма, не ближневосточные фанатики-террористы (хотя в виртуальном будущем игры THEY, согласно заверениям разработчиков, проблема терроризма по-прежнему будет стоять остро) и уж тем более не заокеанские поборники демократии на быстрых самолетах — все намного серьезнее, потому что на земли Туманного Альбиона позарились ОНИ. Могучие роботы, невиданные прежде пришельцы из других миров, сеющие смерть без каких-либо объяснений. Машины-убийцы, свалившиеся в один прекрасный день на Великобританию словно с ясного неба. Кто ОНИ такие? Откуда пришли? Чего добиваются? Неизвестно. Однако именно с НИМИ нам и придется постоянно иметь дело в грядущем проекте от Metropolis Software.

По аналогии с НИМИ, наше игровое Альтер-эго можно для ясности обозвать ОН, тем более что своего имени у НЕГО пока еще нет. ОН — английский солдат, большинство боевых товарищей которого было в мгновение ока уничтожено ИМИ. Однако ОН, видимо, мужик неслабый, и ЕГО ничуть не пугают какие-то инопланетные железяки, пусть даже они и выглядят весьма внушительно. ОН, в конце концов, англичанин, представитель народа, который привык веками стоять на страже интересов Великой Империи — и за родную Британию наш герой, если понадобится, всех инопланетных роботов голыми руками порвет.

Впрочем, боксировать с наглыми железяками ЕМУ, скорее всего, не придется, потому что у НЕГО под рукой есть чудо-ружье — очевидно, маленький подарочек от секретных английских оружейных цехов. Так смотрится, что в тех же цехах собирали и Трансформеров Майкла Бэя — ружьишко главного героя явно состоит с ними в тесном родстве. Сами посмотрите, какая прелесть — на счет "раз" у вас в руках снайперская винтовка. На счет "два" "снайперка" начинает стрелять как дробовик, только вместо дроби из дула горстями вылетают разрывные пули. А на счет "три" чудо-оружие уже строчит со скоростью пулемета, выкашивая врагов пачками. Причем это всего лишь один из вариантов — в вашем распоряжении будут сотни возможностей апгрейдить оружие (наряду с современными образчиками появятся и футуристические — всякие лазеры, бластеры и замораживающие "пушки"), раскрасить его и подобрать "скины" к стволу по своему вкусу. Самые удачные, на ваш взгляд, "изобретения" можно будет вешать на горячие клавиши. Только вот не все возможности для апгрейда будут доступны сразу, баланса ради их придется находить по мере прохождения игры — иначе незваным инопланетным железякам оставалось бы только посочувствовать.





До релиза проекта времени остается еще очень много, а Metropolis Software уже догадалась выкатить на сцену огромный такой спойлер. Мол, а вы вообще в курсе, что роботы-пришельцы, вероломно атаковавшие Англию — это не совсем ОНИ? Оказывается, металлические воины — всего лишь боевые машины, управляемые теми, кого обыкновенным человеческим глазом увидеть нельзя (но ОН, и мы вместе с ним, естественно, взглянуть на подлинную сущность инопланетян все-таки сможем, а иначе что за удовольствие тогда играть?). Казалось бы, спойлер такого масштаба должен начисто отбить у геймеров интерес к грядущей игре, однако в Metropolis Software хранят олимпийское спокойствие. Недаром игра относится к жанру "мистический шутер" — мистики, фантастики и загадок ожидается очень много, атмосфера таинственности и недосказанности будет одним из главных козырей THEY. Другими украшениями проекта, помимо отлично "завернутого" сюжета, станут поистине голливудские спецэффекты, множество разрушаемых объектов и донельзя умные противники. Остается лишь молиться, чтобы разработчики не перемудрили со сторилайном и не обманули с графическими прелестями (потому что скриншоты и видео к игре лично меня пока что-то не особо впечатляют).

Ну, и какой же шутер в наше время может обойтись без мультиплеера? О многопользовательской составляющей создатели THEY пока говорят очень осторожно — мол, мультиплеер будет точно, причем игроки смогут перестрелять друг друга как в классических "шутерно-онлайновых" режимах, так и в нескольких новых вариациях, основной акцент в которых будет делаться на возможности ружей-трансформеров... А вот ни названий, ни подробностей эксклюзивных мультиплеерных режимов девелоперы пока рассекречивать не торопятся.

Давайте теперь подведем итоги и посмотрим, какая у нас вырисовывается картина. "Мистический шутер" THEY собирается удивить зрителей отличным сюжетом (завязка которого, правда, насквозь штампованная), оригинальными роботами да инопланетянами, красивой картинкой (вот это — под большим сомнением) и, наконец, "ружьем Самоделкина" (вот она, хитовая новинка, которая, вполне возможно, произведет революцию в жанре шутеров). Достаточно ли всего этого для того, чтобы вывести THEY в один ряд с проектами ААА-класса — поживем-увидим.

AlexS

АНОНС

Saboteur

Жанр: *TPS\Stealth-action*
Разработчик: *Pandemic Studios*
Похожие игры: *Splinter Cell, Assassins Creed, Commandos: Strike Force*
Платформа: *PC, Xbox 360, PS 3*
Дата выхода: *2008 год*

Pandemic крайне разностороння компания. В их послужном списке присутствуют игры самых разных направлений, начиная от сетевой Star Wars: Battlefront и заканчивая тактической Full Spectrum Warrior. Судя по всему, студия не хочет повторяться и предпочитает постоянно двигаться вперед. Вот и в этом году Pandemic планирует порадовать нас своим новым проектом Saboteur. Действие данной игры будет происходить во время Второй мировой войны, однако не стоит разочарованно отворачиваться, бормоча что-то нецензурное. Дело в том, что Saboteur довольно трудно обозвать классическим проектом в военных декорациях, мало того, что это stealth-action, так он еще и разбавлен любопытными и необычными особенностями.

Стиль

Главным героем игры станет ирландец по имени Шон. Он мирно живет в Париже и обожает гонки. Неизвестно, как его занесло во французскую столицу, но факт остается фактом. Кроме гонок и автомобилей, любит Шон и своих друзей. Жил бы он себе не тужил, но началась война, и Париж оккупировали фашисты, которые прямо на глазах главного героя убивают его товарищей. Такая трагедия буквально шокирует ирландца, и он, взвесив все за и против, решает во что бы то ни стало отомстить. Во время своих приключений Шон убьет не одну сотню немцев, поучаствует в десятках диверсий и вообще изрядно подпортит кровь захватчикам. Трудно сказать, насколько интересным получится сюжет — согласитесь, нельзя поставить во главе угла историю о разгневанном ирландце, решившем отомстить за смерть своих друзей, игроку закономерно хочется насладиться напрягающим повествованием и лихими поворотами сценария на сто восемьдесят градусов, иначе ему просто-напросто станет скучно.

Действие, как уже говорилось выше, должно разворачиваться в Париже и его окрестностях, и главной целью игрока станет освобождение территории от фашистов. И вот здесь Pandemic, не чураясь нововведений, решает разбить город на районы, отличающиеся цветовой палитрой: локации, захваченные немцами, будут окрашены в черно-белые тона, части же города, до которых еще не добрались или которые мы уже освободили, предстанут в стандартном, так сказать, разукрашенном, виде. Однако не все на вражеской территории будет черно-белым, так, например, кровь, взрывы, повязки со свастикой на руках фашистов будут цветными. Из этого рождается замечательный стиль игры, нечто подобное мы могли наблюдать в нетленке Роберта Родригеса "Город Грехов". Самое главное, чтобы данная визуальная идея дизайнеров идеально вписывалась в игровой процесс и не мозолила глаз при прохождении.

Месть

Правда, если посмотреть на Saboteur непредвзято, не обращая внимания на дизайнерские ухищрения с цветами, то на деле у нас получится практически классический stealth-экшен. И вот здесь стоит оговориться — Шон не оснащен килограммами гаджетов, как Сэм Фишер, и не владеет всеми тонкостями ювелирного убийства, на манер агента сорок семь и Альтаира из Assassin's Creed. Он в сравнении с вышеперечисленными персонами, если можно так выразиться, простой обыватель, который всеми силами стремится отомстить за близких ему людей, и при этом не погибнуть сам. Ирландец не умеет взбираться по отвесным стенам, но при этом спокойно может вскарабкаться по водосточной трубе на крышу, откуда откроется прекрасный вид на город (дальность прорисовки обещана просто запредельная). Герой не сможет, как паркуровец, прыгая по каким-нибудь балкам, гоняться за противником, но зато ему, как и простому человеку, подвластно, убегая от немцев, перемахнуть через невысокий забор.

Как вы уже поняли, Шон не супермен, однако, сошедшись в драке с разумным количеством врагов, он, скорее всего, одержит верх, ведь хитрые разработчики наделили его некоторыми приемами рукопашного боя. Никакой "матрицы" и тому подобного, все удары, которые мы сможем использовать, вы не раз могли видеть в классической уличной драке. Несколько видов бросков, пара разновидностей захватов и простые удары руками и ногами — девиз девелоперов "все как в жизни" в действии. Но вступать с антагонистами в открытый бой, как и в остальных играх этого жанра, крайне нежелательно. Все-таки нашей целью будет совершение диверсий и устранение высших немецких чинов, а подняв глупую тревогу, сошедшись в драке с обычным рядовым, мы попросту усложним себе жизнь. По слухам, разработчики на манер того, как это было в GTA, встроили в игру индикатор разыскиваемости. И нам, подняв гомон среди рядов противника, придется срочно рвать ноги и тихо отсиживаться где-нибудь в укромном месте, ожидая, пока встревоженные враги не потеряют всякий интерес к нашей персоне. Благо таких укромных мест в городе должно быть предостаточно. Saboteur не разбит на миссии. В свободное от заданий время главный герой сможет спокойно погулять по Парижу, наслаждаясь прекрасной архитектурой.







В начале я уже упоминал, что Шон любит автомобили и гонки, так вот, раздобыв транспортное средство, никто ему не запретит проехаться по освобожденным районам. В автопарке будут наличествовать как простые мотоциклы, так и различные джипы и грузовики.

Графика в Saboteur, если судить по скриншотам, довольно аккуратна. И даже если она не зацепит душу невиданной детализацией, то ударит не в глаз, а в бровь стильной идеей с черно-белыми локациями. К тому же, у девелоперов, судя по всему, отлично получается передать архитектуру и атмосферу Парижа середины двадцатого века, так что за визуальный ряд беспокоиться не стоит.

Короче говоря, суть игры довольно проста: у нас есть огромный город, открытый для исследования; мы можем спокойно по нему перемещаться, зачищая районы от фашистов и выполняя многочисленные сюжетные задания. Освобожденные районы постепенно станут приобретать привычные цвета, избавляясь от хмурого, символизирующего тиранию, черно-белого тона. Главный герой не обучен различным трюкам, на которые способны персонажи других игр подобного жанра, но зато он умеет неплохо драться и, тихо подкрадываясь, безжалостно ломать шеи.

В итоге хотелось бы сказать, что несмотря на то, что действие Saboteur будет разворачиваться в рамках уже порядком поднадоевшей Второй мировой, проект определенно стоит ждать. Во-первых, Pandemic, по сути, переосмысливает концепцию stealth-экшенов и дарит нам открытую архитектуру города с возможностью прокатиться на мотоцикле по улочкам Парижа сороковых годов. Во-вторых, разработчики внедряют по всем параметрам оригинальную идею с черно-белыми цветами. Скорее всего, впервые в новейшей игровой истории нам предстоит стать свидетелями рождения действительно качественного stealth-экшена по мотивам самой страшной войны прошлого столетия.

Сэм Фишер, агент сорок семь, ирландец Шон...

Стильный и неординарный stealth-экшен специально для тех, кому наскучили похождения Сэма Фишера и лысина агента сорок семь. Скрестите пальцы, если Pandemic не напортачит с геймплеем, то мы получим действительно интересный проект, которому по силам встряхнуть изрядно застоявшийся жанр, посвященный тихим убийцам.

Жук Антон,
Cyberoutcast@rambler.ru





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Подписано в печать 6.2.2008 г. в 21.00.

Тираж 25 562 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 605.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12